

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Profil PT. DNP INDONESIA

PT. DNP INDONESIA didirikan pada tahun 1972, dan di Indonesia dikenal sebagai perusahaan yang memperkenalkan teknologi bahan kemasan fleksibel. Dengan pengalaman lebih dari 25 tahun, merupakan pemimpin industri terdepan dalam kemajuan teknologi dan merupakan satu-satunya percetakan di Indonesia dengan skala besar dan lingkup yang lengkap. PT. DNP INDONESIA merupakan pemimpin industri bahan kemasan fleksibel yang juga merupakan produk utama perusahaan tersebut. Wadah kertas dengan cetakan offset, maupun buku, kalender dan catalog merupakan produk lainnya dari PT. DNP INDONESIA.

2.2 Visi Dan Misi PT. DNP INDONESIA

Visi

DNP INDONESIA selalu bertujuan untuk menjadi No. 1 dalam industri packaging dan menjadi perusahaan yang unggul. Oleh karena itu, DNP INDONESIA akan menjalankan tugasnya sebagai rekan bisnis dari customer dan menyediakan jasa dan produk yang bermutu tinggi yang berteknologi unggul dan diakui secara internasional.

Misi

DNP INDONESIA akan memberikan kontribusi terhadap kebutuhan masyarakat yang berkembang dan makmur dengan menyediakan jasa dan

produk yang bernilai tinggi melalui packaging dan melaksanakan tanggung jawab terhadap masyarakat (social responsibility) dalam aktifitas bisnisnya.

2.3 Konsep Dasar Sistem

Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, artinya saling bekerja sama membentuk suatu kesatuan, suatu sistem betapapun kecilnya selalu mengandung komponen-komponen, dimana komponen-komponen dapat berupa subsistem-subsistem atau bagian dari sistem yang mempunyai sifat dari sistem untuk menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan. Di bawah ini terdapat beberapa konsep dasar di dalam menentukan sistem. Menurut Azhar Susanto :

“Sistem adalah kumpulan atau group dari bagian atau komponen apapun baik fisik maupun nonfisik yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerjasama secara harmonis untuk mencapai satu tujuan tertentu”.

Menurut Jerry Fitz Gerald, dalam Jogiyanto, H.M. :

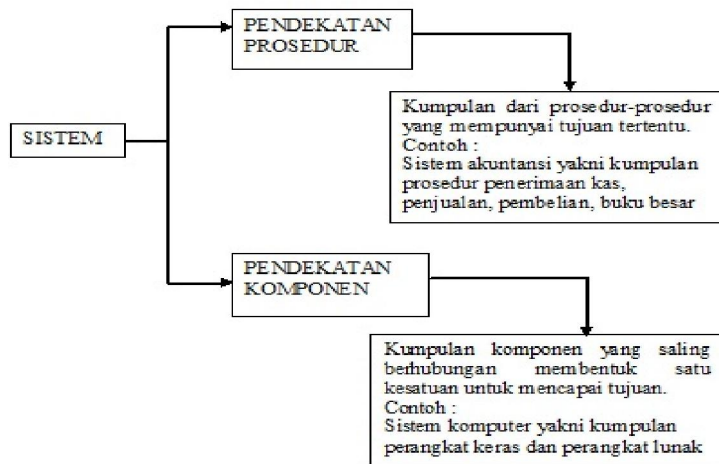
“Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu“

Sedangkan menurut Heyel, dalam Witarto :

“Suatu sistem adalah suatu susunan yang teratur dari kegiatan-kegiatan yang saling bergantung dan prosedur-prosedur yang berhubungan, yang melaksanakan dan memudahkan pelaksanaan kegiatan utama dari suatu organisasi”

Dari ketiga definisi di atas dapat diambil kesimpulan bahwa sistem merupakan kumpulan dari komponen atau beberapa prosedur yang saling berhubungan yang disusun secara terpadu dengan memiliki tujuan untuk

memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan atau fungsi utama dari suatu organisasi atau perusahaan.



Gambar 2.1 Konsep Dasar Sistem

2.3.1 Karakteristik Sistem

Menurut Ghazali,M, & Budi budi Hariyanto (2008) Suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu sebagai berikut :

a. Komponen Sistem (Components)

Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, yang artiya saling bekerja sama membentuk satu kesatuan. Komponen-komponen sistem atau elemen-elemen sistem dapat berupa suatu subsistem atau bagian dari sistem dimana suatu sistem tidak peduli betapa pun kecilnya selalu mengandung komponen-komponen atau subsistem-subsistem. Setiap subsistem mempunyai sifat-sifat dari sistem untuk menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan.

b. Batas Sistem (Boundary)

Batas sistem (boundary) merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya. Batas sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai satu kesatuan dimana batas suatu sistem menunjukkan ruang lingkup (scope) dari sistem tersebut.

c. Lingkungan Luar Sistem (Environments)

Lingkungan luar dari sistem adalah apapun diluar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan luar sistem dapat bersifat menguntungkan dan dapat juga bersifat merugikan sistem tersebut. Lingkungan luar yang menguntungkan merupakan energi dari sistem dan dengan demikian harus tetap dijaga dan dipelihara. Sedangkan lingkungan luar yang merugikan harus ditahan dan dikendalikan kalau tidak maka akan mengganggu kelangsungan hidup dari sistem.

d. Penghubung (Interface) Sistem

Penghubung sistem merupakan media penghubung antara satu subsistem dengan subsistem yang lainnya. Melalui penghubung ini memungkinkan sumber daya mengalir dari satu subsistem ke subsistem yang lainnya. Keluaran (output) dari satu subsistem akan menjadi masukan (input) untuk subsistem yang lainnya dengan melalui penghubung dimana penghubung satu subsistem dapat berintegrasi dengan subsistem yang lainnya membentuk satu kesatuan.

e. Masukan (Input) Sistem.

Masukan sistem adalah energi yang dimasukkan ke dalam sistem. Masukan dapat berupa masukan perawatan (maintenance input) dan masukan sinyal (signal input). Maintenance input adalah energi yang dimasukkan supaya sistem tersebut dapat beroperasi. Signal input adalah energi yang diproses untuk mendapatkan keluaran. Sebagai contoh di dalam sistem komputer, program adalah maintenance input yang digunakan untuk mengoperasikan komputernya dan data adalah signal input yang diolah menjadi informasi.

f. Keluaran (Output) Sistem.

Keluaran sistem adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan. Keluaran dapat merupakan masukan untuk subsistem yang lain atau kepada supersistem. Misalnya untuk sistem komputer, panas yang dihasilkan adalah keluaran yang tidak berguna dan merupakan hasil sisa pembuangan sedangkan informasi adalah keluaran yang dibutuhkan.

g. Pengolah (Process) Sistem.

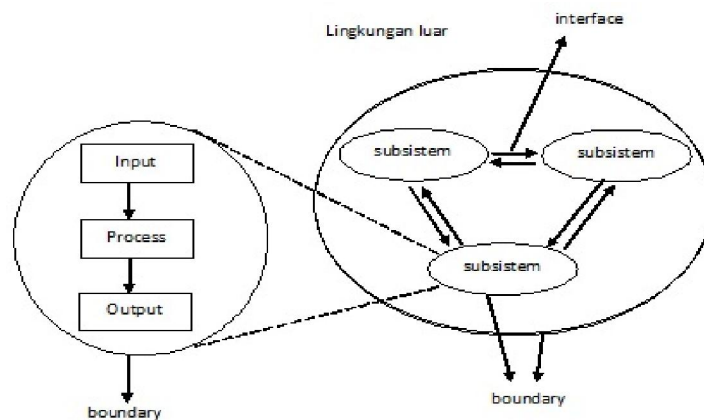
Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah yang akan mengubah masukan menjadi keluaran. Suatu sistem produksi akan mengolah masukan berupa bahan baku dan bahan-bahan yang lain menjadi keluaran barang jadi.

h. Sasaran (Objective) atau tujuan (goal)

Suatu sistem pasti memiliki tujuan atau sasaran karena apabila suatu sistem tidak memiliki sasaran maka operasi sistem tidak akan ada gunanya. Sasaran dari sistem sangat menentukan sekali masukan yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang akan dihasilkan sistem. Suatu sistem berhasil apabila mengenai sasaran atau tujuannya.

Perbedaan suatu sasaran (objectives) dan suatu tujuan (goal) adalah goal biasanya dihubungkan dengan ruang lingkup yang lebih luas dan sasaran dalam ruang lingkup yang lebih sempit. Bila merupakan suatu sistem utama maka istilah goal lebih tepat digunakan.

Karakteristik sistem dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2.2 Karakteristik Sistem

2.3.2 Klasifikasi Sistem

Menurut Ghazali,M, & Budi budi Hariyanto (2008) Sistem dapat diklasifikasikan dari beberapa sudut pandang, diantaranya adalah :

a. Sistem Abstrak dan Sistem Fisik

Sistem abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran atau ide yang tidak tampak secara fisik. Sistem fisik adalah sistem yang ada secara fisik.

b. Sistem Alamiah dan Sistem Buatan Manusia

Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam, tidak dibuat oleh manusia. Sistem buatan manusia adalah sistem yang dirancang manusia. Sistem buatan manusia yang melibatkan interaksi antara manusia dengan mesin disebut dengan human machine sistem atau ada yang menyebut dengan machine system.

c. Sistem Tertentu dan Sistem Tak Tentu

Sistem tertentu beroperasi dengan tingkah laku yang dapat diprediksi. Sistem tak tentu adalah sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat diprediksi karena mengandung unsur probabilitas.

d. Sistem Tertutup dan Sistem Terbuka

Sistem tertutup adalah sistem yang tidak berhubungan dan tidak terpengaruh dengan lingkungan luar. Sistem terbuka adalah sistem yang berhubungan dan terpengaruh oleh lingkungan luar.

2.4 Sistem Informasi

Sistem berasal dari bahasa Latin (systema) dan bahasa Yunani (sustema) adalah suatu kesatuan yang terdiri komponen atau elemen yang dihubungkan bersama untuk memudahkan aliran informasi, materi atau energi. Sistem juga merupakan kesatuan bagian-bagian yang saling berhubungan yang berada dalam suatu wilayah serta memiliki item-item penggerak, contoh umum misalnya seperti negara. Negara merupakan suatu kumpulan dari beberapa elemen kesatuan lain seperti provinsi yang saling berhubungan sehingga membentuk suatu negara

dimana yang berperan sebagai penggeraknya yaitu rakyat yang berada di negara tersebut.

Kata sistem banyak sekali digunakan dalam percakapan sehari-hari, dalam forum diskusi maupun dokumen ilmiah. Kata ini digunakan untuk banyak hal, dan pada banyak bidang pula, sehingga maknanya menjadi beragam. Dalam pengertian yang paling umum, sebuah sistem adalah sekumpulan benda yang memiliki hubungan di antara mereka. Pada prinsipnya, setiap sistem selalu terdiri atas empat elemen :

- a. Objek, yang dapat berupa bagian, elemen, ataupun variabel. Ia dapat benda fisik, abstrak, ataupun keduanya sekaligus; tergantung kepada sifat sistem tersebut.
- b. Atribut, yang menentukan kualitas atau sifat kepemilikan sistem dan obyeknya.
- c. Hubungan internal, di antara objek-objek di dalamnya.
- d. Lingkungan, tempat di mana sistem berada.

Sedangkan pengertian Sistem informasi itu sendiri adalah aplikasi komputer untuk mendukung operasi dari suatu organisasi meliputi, operasi, instalasi, perawatan komputer, perangkat lunak, dan data.

Analisis Sistem

Analisis Sistem adalah penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh kedalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan, kesempatan, hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan.

Tugas utama dari menganalisis sistem meliputi :

- a. Menentukan lingkup sistem
- b. Mengumpulkan Fakta
- c. Menganalisis Fakta
- d. Mengkomunikasikan temuan-temuan tersebut melalui laporan analisis sistem.

Langkah-langkah dasar yang harus dilakukan oleh analis sistem adalah:

- a. Identity, mengidentifikasi masalah

Identity, atau mengenal (mengidentifikasi) masalah merupakan langkah pertama yang dilakukan dalam tahap analisis sistem. Masalah dapat didefinisikan sebagai suatu pertanyaan yang ingin dipecahkan.

Diantaranya yaitu : mengidentifikasi penyebab masalah, mengidentifikasi titik keputusan, dan mengidentifikasi personil kunci.

- b. Understand, memahami kerja sistem yang adaLangkah ini dapat dilakukan

dengan mempelajari secara terinci bagaimana sistem yang ada beroperasi.

Diperlukan data yang diperoleh dengan cara penelitian, yang bersifat penelitian terperinci (Detailed Survey). Seorang analis sistem perlu mempelajari apa dan bagaimana operasi dari sistem yang ada sebelum mencoba untuk menganalisis permasalahan, kelemahan dan kebutuhan pemakai sistem untuk dapat memberikan rekomendasi pemecahannya.

Sejumlah data perlu dikumpulkan, dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang ada yaitu wawancara, observasi, daftar pertanyaan dan pengambilan sampel. Tugas yang perlu dilakukan pada langkah ini adalah menentukan jenis penelitian, merencanakan jadwal penelitian (mengatur jadwal

wawancara, mengatur jadwal observasi, dan mengatur jadwal pengambilan sampel), membuat

penugasan penelitian, membuat agenda wawancara, mengumpulkan hasil penelitian.

c. Analyze, menganalisis sistem

Langkah ini dilakukan berdasarkan data yang telah diperoleh dari hasil penelitian yang telah dilakukan, diantaranya menganalisis kelemahan sistem.

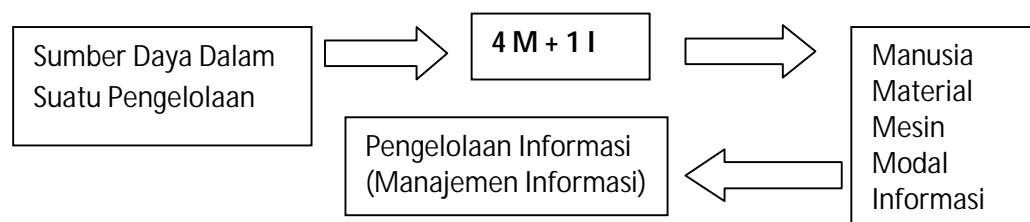
Sasaran yang diinginkan oleh sistem yang baru ditentukan oleh kriteria penilaian sebagai berikut : relevance, capacity, efficiency, timeless, accessibility, flexibility, accuracy, reliability, security, economy, simplicity.

Analisis yang dilakukan meliputi distribusi pekerjaan, pengukuran pekerjaan, keandalan, dokumen, laporan, teknologi.

d. Report, membuat laporan hasil analisis

Semua hasil yang didapat dari penelitian perlu dilampirkan pada laporan hasil analisis ini, sehingga manajemen dan user dapat memeriksa kembali kebenaran data yang telah diperoleh.

Dalam perkembangannya sistem informasi sangat erat hubungannya dengan teknologi komputer. Konsep dasar informasi dapat dilihat dari gambar 2.3.

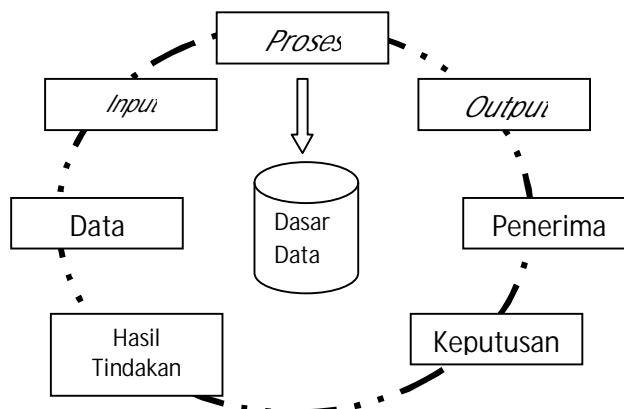


Gambar 2.3. Konsep Dasar Informasi

Penggunaan teknologi komputer sangat diperlukan untuk membantu pengolahan data yang bersifat rutin dan membutuhkan ketelitian yang tinggi diantaranya: siklus informasi, kualitas informasi, nilai informasi.

a. Siklus Informasi

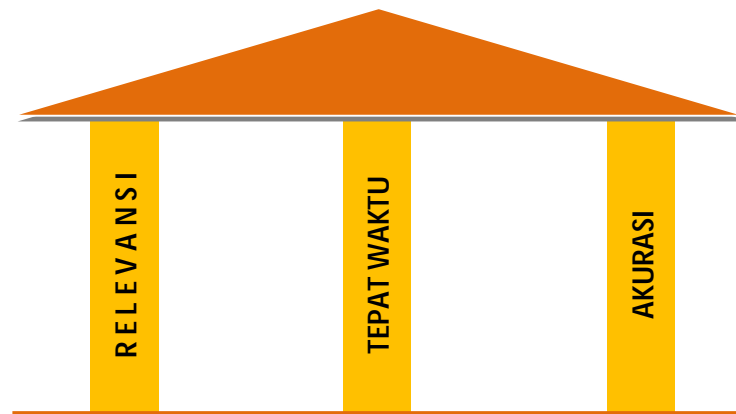
Data merupakan bentuk yang masih mentah sehingga perlu diolah untuk proses lebih lanjut. Data diolah melalui suatu model untuk dihasilkan informasi. Data yang diolah untuk menghasilkan informasi menggunakan suatu model proses tertentu agar dapat lebih berguna dalam bentuk informasi. Data yang diolah melalui suatu model menjadi informasi, penerima kemudian menerima informasi tersebut, membuat suatu keputusan dan melakukan tindakan dan menghasilkan suatu tindakan yang akan membuat sejumlah data kembali. Data tersebut akan ditangkap sebagai input, diproses kembali melalui suatu model sampai membentuk suatu siklus informasi.



Gambar 2.4. Siklus Informasi.

b. Kualitas Informasi

Kualitas informasi merupakan bagian dari karakteristik informasi, diukur berdasarkan Relevansi, Tepat waktu, dan Akurasi hal ini dapat dilihat pada Gambar 2.5 dibawah ini.



Gambar 2.5. Komponen Kualitas Informasi.

c. Nilai Informasi

Nilai dari informasi ditentukan dari dua hal, yaitu manfaat dan biaya untuk mendapatkannya. Suatu informasi dikatakan bernilai bila manfaatnya lebih efektif dibandingkan dengan biaya untuk mendapatkannya. Akan tetapi perlu diperhatikan bahwa informasi yang digunakan di dalam suatu sistem informasi umumnya digunakan untuk beberapa kegunaan, sehingga tidak memungkinkan dan sulit untuk menghubungkan suatu bagian informasi pada suatu masalah tertentu dengan biaya untuk memperolehnya. Pengukuran nilai informasi biasanya dihubungkan dengan analisis Cost Effectiveness atau Cost Benefit.

2.5 Pengembangan Sistem

Menurut Ghazali, M., & Budi budi Hariyanto (2008) Pengembangan sistem (System development) dapat berarti menyusun suatu sistem yang baru

untuk menggantikan sistem yang lama secara keseluruhan atau memperbaiki sistem yang telah ada. Sistem yang lama perlu diperbaiki atau diganti disebabkan karena beberapa hal, yaitu sebagai berikut :

- a. Adanya permasalahan (Problems) yang timbul di sistem yang lama. Permasalahan yang timbul dapat berupa : ketidakberesan pada sistem yang lama dan menyebabkan sistem yang lama tidak dapat beroperasi sesuai dengan yang diharapkan, pertumbuhan organisasi yang menyebabkan harus disusunnya sistem yang baru.
- b. Untuk meraih kesempatan (Opportunities)
- c. Adanya instruksi-instruksi (Directives)

Karena adanya permasalahan, kesempatan dan instruksi, maka sistem yang baru perlu dikembangkan untuk memecahkan permasalahan yang timbul, meraih kesempatan yang ada atau memenuhi instruksi yang diberikan.

Dengan telah dikembangkannya sistem yang baru, maka diharapkan akan terjadi peningkatan-peningkatan di sistem yang baru. Peningkatan ini berhubungan dengan kemudahan sistem itu sendiri, diantaranya :

- a. Performance (Kinerja), Kinerja dapat diukur dari Throughput dan Response Time. Throughput adalah jumlah dari pekerjaan yang dapat dilakukan suatu saat tertentu. Response Time adalah rata-rata waktu yang tertunda diantara dua transaksi.
- b. Information (Informasi), peningkatan terhadap kualitas informasi yang disajikan.
- c. Economy (Ekonomis), peningkatan terhadap manfaat-manfaat atau keuntungan-keuntungan dan penurunan biaya yang terjadi.

- d. Control (Pengendalian), peningkatan terhadap pengendalian untuk mendeteksi dan memperbaiki kesalahan-kesalahan.
- e. Efficiency (Efisiensi), peningkatan terhadap efisiensi operasi.
- f. Service (Pelayanan), peningkatan terhadap pelayanan yang diberikan oleh sistem

2.6 HTML (Hyper Text Markup Language)

Menurut Pribadi, Awan. (2010) singkatan dari Hyper Text Markup Language adalah file teks atau file ASCII yang berisi instruksi/script kepada web browser untuk menampilkan suatu tampilan grafis dari sebuah halaman web. Didalam file HTML terdapat beberapa "tag" atau kode-kode yang dimengerti oleh web browser dan dapat menampilkannya di layar monitor.

File HTML dapat dibuat dengan aplikasi text editor apapun di sistem operasi apapun, antara lain : Notepad di Windows, emacs atau vi di Unix atau SimpleText di Macintosh. File HTML ini juga bisa dibuat di aplikasi word processor apapun asalkan saat menyimpan file tersebut disimpan dengan format text-only. Salah satu kelebihan file HTML adalah cross platform, artinya file HTML dapat ditampilkan di beberapa Operating System (OS) yang berbeda dan memiliki tampilan yang sama walaupun saat pembuatannya menggunakan satu OS tertentu saja.

2.7 JQuery

jQuery dapat di artikan sebagai Javascript Library atau kumpulan kode/fungsi Javascript siap pakai, sehingga mempermudah dan mempercepat kita dalam membuat kode Javascript. secara standar, apabila kita membuat kode

Javascript, maka diperlukan kode yang cukup panjang, bahkan terkadang sangat sulit untuk dipahami. Pengertian JQuery sendiri adalah sebuah framework berbasis Javascript.

2.8 CSS (Cascading Style Sheets)

CSS adalah suatu bahasa stylesheet yang digunakan untuk mengatur tampilan suatu website, baik tata letak, jenis huruf, warna, dan semua yang berhubungan dengan tampilan atau gaya suatu web. Cascading Style Sheets (Bahasa lembar Gaya). CSS merupakan bahasa yang digunakan untuk mengatur tampilan suatu dokumen yang ditulis dalam bahasa markup / markup language. Jika kita berbicara dalam konteks web, bisa di artikan secara bebas .

2.9 Pengertian PHP

PHP adalah bahasa pemrograman script yang paling banyak dipakai saat ini. PHP banyak dipakai untuk memprogram situs web dinamis, walaupun tidak tertutup kemungkinan digunakan untuk pemakaian lain. Contoh terkenal dari aplikasi PHP adalah phpBB dan MediaWiki (software di belakang Wikipedia). PHP juga dapat dilihat sebagai pilihan lain dari ASP.NET/C#/VB.NET Microsoft, ColdFusion Macromedia, JSP/Java Sun Microsystems, dan CGI/Perl. Contoh aplikasi lain yang lebih kompleks berupa CMS yang dibangun menggunakan PHP adalah Mambo, Joomla!, Postnuke, Xaraya, dan lain-lain.

2.9.1 Sejarah PHP

PHP pertama kali dibuat oleh Rasmus Lerdorf pada tahun 1995. Pada waktu itu PHP masih bernama FI (Form Interpreted), yang wujudnya berupa

sekumpulan script yang digunakan untuk mengolah data form dari web. Selanjutnya Rasmus merilis kode sumber tersebut untuk umum dan menamakannya PHP/FI, kependekan dari Hypertext Preprocessing'/Form Interpreter. Dengan perilsan kode sumber ini menjadi open source, maka banyak programmer yang tertarik untuk ikut mengembangkan PHP. Pada November 1997, dirilis PHP/FI 2.0. Pada rilis ini interpreter PHP sudah diimplementasikan dalam program C. Dalam rilis ini disertakan juga modul-modul ekstensi yang meningkatkan kemampuan PHP/FI secara signifikan.

Pada tahun 1997, sebuah perusahaan bernama Zend menulis ulang interpreter PHP menjadi lebih bersih, lebih baik, dan lebih cepat. Kemudian pada Juni 1998, perusahaan tersebut merilis interpreter baru untuk PHP dan meresmikan rilis tersebut sebagai PHP 3.0. Pada pertengahan tahun 1999, Zend merilis interpreter PHP baru dan rilis tersebut dikenal dengan PHP 4.0. PHP 4.0 adalah versi PHP yang paling banyak dipakai pada awal abad ke-21. Versi ini banyak dipakai disebabkan kemampuannya untuk membangun aplikasi web kompleks tetapi tetap memiliki kecepatan dan stabilitas yang tinggi. Pada Juni 2004, Zend merilis PHP 5.0. Dalam versi ini, inti dari interpreter PHP mengalami perubahan besar. Versi ini juga memasukkan model pemrograman berorientasi objek ke dalam PHP untuk menjawab perkembangan bahasa pemrograman ke arah paradigma berorientasi objek.

2.9.2 Kelebihan PHP Dari Bahasa Pemrograman Lain

- a. Bahasa pemrograman PHP adalah sebuah bahasa script yang tidak melakukan sebuah kompilasi dalam penggunaanya.

- b. Web Server yang mendukung PHP dapat ditemukan dimana – mana dari mulai IIS sampai dengan apache, dengan konfigurasi yang relatif mudah.
- c. Dalam sisi pengembangan lebih mudah, karena banyaknya milis – milis dan developer yang siap membantu dalam pengembangan.
- d. Dalam sisi pemahaman, PHP adalah bahasa scripting yang paling mudah karena referensi yang banyak.
- e. PHP adalah bahasa open source yang dapat digunakan di berbagai mesin (linux, unix, windows) dan dapat dijalankan secara runtime melalui console serta juga dapat menjalankan perintah system.

2.9.3 Code Igniter

Code Igniter adalah aplikasi open source yang berupa framework dengan model MVC (Model, View, Controller) untuk membangun website dinamis dengan menggunakan PHP. CodeIgniter memudahkan developer untuk membuat aplikasi web dengan cepat dan mudah dibandingkan dengan membuatnya dari awal.

PHP adalah sebuah bahasa pemrograman web yang populer, tangguh dan dapat di peroleh secara gratis. Untuk mempermudah dan mempercepat pengembangan aplikasi dengan PHP, banyak bermunculan framework PHP, satu di antaranya adalah Code Igniter. Image Library Code Igniter menyediakan fungsi resize dan crop image secara terpisah, namun terkadang kita membutuhkan fungsi yang dapat langsung resize dan sekaligus crop ke dimensi persis tertentu yang kita inginkan, misal jika kita memiliki file berukuran 800x600 pixel, dan kita menginginkan image tersebut diproses ke ukuran 320x200, perlu dilakukan proses

resize dan crop terhadap image tersebut. R&OS Library adalah library untuk membuat file PDF. dalam librari ini juga terdapat fungsi2 layaknya engine report seperti, setting margin, page orientation, page number, menambah image, garis, dll.

Jquery merupakan salah satu ajax framework yang cukup populer. Dari pada membangun sistem ajax dari awal PHP libchart adalah sebuah library untuk membuat sebuah chart pada PHP berbasis GD.

2.9.4 Pengertian Framework

Framework secara sederhana dapat diartikan kumpulan dari fungsi-fungsi/prosedur-prosedur dan class-class untuk tujuan tertentu yang sudah siap digunakan sehingga bisa lebih mempermudah dan mempercepat pekerjaan seorang pemrograman, tanpa harus membuat fungsi atau class dari awal. Framework bisa diartikan sebagai alat yang digunakan untuk membantu pekerjaan. Karena untuk pembuatan website maka framework disini dapat diartikan sebagai alat yang dapat digunakan untuk mempermudah pembuatan website. Jika dengan menggunakan CMS (Content Management System) maka hanya dengan menjalankan saja tidak perlu lagi memikirkan untuk menulis kode program, tetapi tidak demikian dengan framework. Menggunakan framework masih harus menulis kode, bedanya kode-kode yang ditulis harus menyesuaikan dengan lingkungan framework yang digunakan.

Sebuah framework selain menyediakan lingkungan pengembangan sendiri-sendiri juga menyediakan berbagai macam fungsi siap pakai yang dapat digunakan dalam pembuatan website. Sehingga nantinya akan banyak kode atau fungsi yang terlihat tidak seperti biasanya, karena fungsi fungsi tersebut

merupakan fungsi bawaan framework dan bukan fungsi asli dari PHP. Fungsi tersebut terkadang merupakan pengembangan atau penyesuaian fungsi asli PHP agar lebih mudah digunakan atau agar lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Ada beberapa alasan mengapa menggunakan Framework:

- a. Mempercepat dan mempermudah pembangunan sebuah aplikasi web.
 - b. Relatif memudahkan dalam proses maintenance karena sudah ada pola tertentu dalam sebuah framework (dengan syarat programmer mengikuti pola standar yang ada)
 - c. Umumnya framework menyediakan fasilitas-fasilitas yang umum dipakai sehingga kita tidak perlu membangun dari awal (misalnya validasi, ORM, pagination, multiple database, scaffolding, pengaturan session, error handling, dll)
 - d. Lebih bebas dalam pengembangan jika dibandingkan CMS
- pengertian VMC (Model View Controller).

Model View Controller merupakan suatu konsep yang cukup populer dalam pembangunan aplikasi web, berawal pada bahasa pemrograman Small Talk, MVC memisahkan pengembangan aplikasi berdasarkan komponen utama yang membangun sebuah aplikasi seperti manipulasi data, user interface, dan bagian yang menjadi kontrol aplikasi. Terdapat 3 jenis komponen yang membangun suatu MVC pattern dalam suatu aplikasi yaitu :

- a. View, merupakan bagian yang menangani presentation logic. Pada suatu aplikasi web bagian ini biasanya berupa file template HTML, yang diatur oleh controller. View berfungsi untuk menerima dan merepresentasikan data

kepada user. Bagian ini tidak memiliki akses langsung terhadap bagian model.

- b. Model, biasanya berhubungan langsung dengan database untuk memanipulasi data (insert, update, delete, search), menangani validasi dari bagian controller, namun tidak dapat berhubungan langsung dengan bagian view.
- c. Controller, merupakan bagian yang mengatur hubungan antara bagian model dan bagian view, controller berfungsi untuk menerima request dan data dari user kemudian menentukan apa yang akan diproses oleh aplikasi.

Dengan menggunakan prinsip MVC suatu aplikasi dapat dikembangkan sesuai dengan kemampuan developernya, yaitu programmer yang menangani bagian model dan controller, sedangkan designer yang menangani bagian view, sehingga penggunaan arsitektur MVC dapat meningkatkan maintenance ability dan organisasi kode. Walaupun demikian dibutuhkan komunikasi yang baik antara programmer dan designer dalam menangani variabel-variabel yang akan ditampilkan..

Ada beberapa kelebihan CodeIgniter (CI) dibandingkan dengan Framework PHP lain :

- a. Performa sangat cepat : salah satu alasan tidak menggunakan framework adalah karena eksekusinya yang lebih lambat daripada PHP from the scracth, tapi Codeigniter sangat cepat bahkan mungkin bisa dibilang codeigniter merupakan framework yang paling cepat dibanding framework yang lain.

- b. Konfigurasi yang sangat minim (nearly zero configuration) : tentu saja untuk menyesuaikan dengan database dan keleluasaan routing tetap diizinkan melakukan konfigurasi dengan mengubah beberapa file konfigurasi seperti database.php atau autoload.php, namun untuk menggunakan codeigniter dengan setting standard, anda hanya perlu merubah sedikit saja file pada folder config.
- c. Banyak komunitas: dengan banyaknya komunitas CI ini, memudahkan kita untuk berinteraksi dengan yang lain, baik itu bertanya atau teknologi terbaru.
- d. Dokumentasi yang sangat lengkap : Setiap paket instalasi codeigniter sudah disertai user guide yang sangat bagus dan lengkap untuk dijadikan permulaan, bahasanya pun mudah dipahami.

2.9.5 Langkah – Langkah Membuat Website Menggunakan CodeIgniter

Berikut ini adalah langkah – langkah yang digunakan untuk membuat sebuah website menggunakan codeigniter.

- a. Melakukan konfigurasi

Melakukan konfigurasi pada halaman config.php, database.php, autoload.php dan route.php yang ada pada folder system/application/config. Berikut adalah cara untuk melakukan konfigurasi.

Config.php

```
$config['base_url'] = "http://localhost/namaWeb/"; //ganti
dengan nama folder web
```

Database.php

```
$db['default']['hostname'] = "localhost";
$db['default']['username'] = "root"; //ganti dengan username db
$db['default']['password'] = ""; //ganti dengan password db
$db['default']['database'] = "namaDb"; // ganti dengan nama
database yang digunakan untuk web
```

Autoload.php

```
$autoload['helper'] = array('url'); //diperlukan untuk fungsi
base_url()
```

Route.php

```
$route['default_controller'] = "web"; //controller default
(akan dibuat nantinya)
```

b. Membuat Controller Utama

controller utama ini digunakan untuk ditampilkan di halaman awal, yang secara default akan di load (pada route.php) jika ada orang yang membuka alamat website.

```
<?php if (!defined('BASEPATH')) exit('No direct script access
allowed');

class Web extends Controller {
    function Web()
    {
        parent::Controller();
    }
    function index()
    {
        $data['title']="Welcome to My Website"; // data untuk
variabel $title
        $data['content']="Ini halaman Content Awal"; // data untuk
variabel $content
        $this->load->view('main',$data); // load main.php (yang akan
dibuat nanti) dengan beban data
    }
}
```

Setelah itu langkah selanjutnya membuat tampilan halaman awal. File ini disimpan pada folder `application/views/`

```
<?php if (!defined('BASEPATH')) exit('No direct script access
allowed');
$this->load->view('header');
$this->load->view('content');
$this->load->view('footer');
```

c. Membuat Model

Pada dasarnya, semua yang ingin ditampilkan di halaman website adalah sebuah permainan database biasa. Entah itu recent post, recent comment, dan sebagainya.

```
-- Table structure for table `posting`
--
CREATE TABLE `posting` (
  `posting_id` int(5) NOT NULL auto_increment,
  `posting_judul` varchar(100) collate latin1_general_ci NOT
NULL,
  `posting_isi` longtext collate latin1_general_ci NOT NULL,
  `posting_tanggal` varchar(50) collate latin1_general_ci
NOT NULL,
  `posting_aktif` int(1) NOT NULL default '1',
  `posting_hits` int(100) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`posting_id`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1
COLLATE=latin1_general_ci AUTO_INCREMENT=1 ;
```

Selanjutnya, modifikasi juga view `'content.php'`, karena view yang akan di load (`main.php`) memanggil file `content.php` untuk menjadi jadi tampilan content.

```
<div id='content'>
  <?php foreach($content->result() as $row):?>
  <h3><?=$row->posting_judul?></h3>
  <p class="post-info">
```

```

        Oleh Admin | <?=$row->posting_hits?> hits
    </p>
    <p>
        <?=word_limiter($row->posting_isi,30)?> </p> <!-- batasi
tampilan hanya 30 kata -->
    <p class="postmeta">
        <span class="date"><?=date('d F Y',$row-
>posting_tanggal)?></span>
    </p>
    <?php endforeach< span class="phpScriptTag">?>
</div>

```

2.10 Xampp

XAMPP merupakan pengembangan dari LAMP (Linux Apache, MySQL, PHP and PERL), XAMPP ini merupakan project non-profit yang di kembangkan oleh Apache Friends yang didirikan Kai 'Oswald' Seidler dan Kay Vogelgesang pada tahun 2002, project mereka ini bertujuan mempromosikan penggunaan Apache web server.

Berikut detail paket instalasi yang disertakan pada XAMPP 1.6.4 yang digunakan untuk aplikasi ini:

- a. Apache 2.2.3
- b. MySQL 5.0.27
- c. PHP 5.2.0 + PHP 4.4.7 + PEAR
- d. PHP-Switch win32 1.0
- e. XAMPP Control Version 2.3 from www.nat32.com
- f. XAMPP Security 1.0

XAMPP merupakan salah satu paket instalasi Apache, PHP dan MySQL instant yang dapat kita gunakan untuk membantu proses instalasi ketiga produk tersebut. Selain paket instalasi instant XAMPP versi 1.5.5 juga memberikan

fasiltias pilihan penggunaan PHP4 atau PHP5. Untuk berpindah versi PHP yang ingin digunakan juga sangat mudah dilakukan dengan menggunakan bantuan PHP-Switch yang telah disertakan oleh XAMPP, dan yang terpenting XAMPP bersifat free atau gratis untuk digunakan.

BAB III

ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Untuk membuat aplikasi pada proyek akhir ini terlebih dahulu dilakukan analisa sistem, kemudian analisa kebutuhan dan perancangan sistem dan terakhir perancangan antarmuka. Analisa sistem berguna untuk mengetahui data apa saja yang dibutuhkan dalam proses yang dikerjakan. Analisa kebutuhan berguna untuk melakukan identifikasi user dan menentukan variabel kebutuhan untuk input dan output user. Perancangan sistem berguna untuk meng-integrasikan semua proses yang terjadi kemudian dilakukan perancangan database. Sedangkan perancangan antarmuka bertujuan untuk digunakan sebagai jembatan antara pengguna dengan sistem aplikasi yang dibuat, sehingga pengguna dapat mengoperasikan aplikasi yang dibuat.

3.1 Pengumpulan Materi

Pengumpulan materi dalam penyusunan laporan ini dilakukan dengan survei di PT DNP INDONESIA itu sendiri, dan dengan membaca buku-buku yang berhubungan dengan bidang database dan perancangan tabel administrasi.

3.2 Analisa Permasalahan

Berdasarkan hasil survei yang telah dilakukan maka yang menjadi permasalahan pokok yang kiranya dapat diselesaikan dengan sistem ini adalah sebagai berikut :

- a. Belum adanya aplikasi dapat mengontrol item barang yang masuk di simpan dan keluar di perusahaan tersebut, untuk wilayah surabaya.
- b. Belum adanya laporan barang masuk dan keluar dalam inventory.

- c. Aplikasi untuk mengontrol barang masuk dan keluar sudah tersedia namun termasuk dalam server pusat PT. DNP INDONESIA sedangkan untuk cabang Surabaya belum tersedia.

3.3 Analisa Kebutuhan

Dari masalah masalah yang telah disebutkan peneliti mencoba menemukan sebuah kesimpulan sistem yang mungkin dapat memberi solusi bagi masalah masalah tersebut, yaitu :

- a. aplikasi dapat mengontrol item barang yang masuk di simpan dan keluar di PT. DNP INDONESIA
- b. Adanya aplikasi yang dapat menghasilkan report item barang yang masuk dan keluar, sehingga data akan diteruskan ke dalam pengolahan dalam pihak management

3.4 Identifikasi User

Sebenarnya setiap pegawai dapat menjadi user di sistem ini, tetapi dapat dibedakan menjadi dua kategori, yaitu :

- a. Administrator

Administrator memiliki hak akses penuh dengan keseluruhan sistem, dari pemberian hak akses untuk user lainnya, memasukkan barang yang diterima dan mengontrol sistem keluar barang, serta mencetak surat jalan.

- b. Supervisor

Supervisor memiliki hak untuk melihat stok barang, memasukkan data delivery dan mengubah data. Memasukkan data order dan megubah data tersebut serta mencetak.

3.5 Analisa Sistem

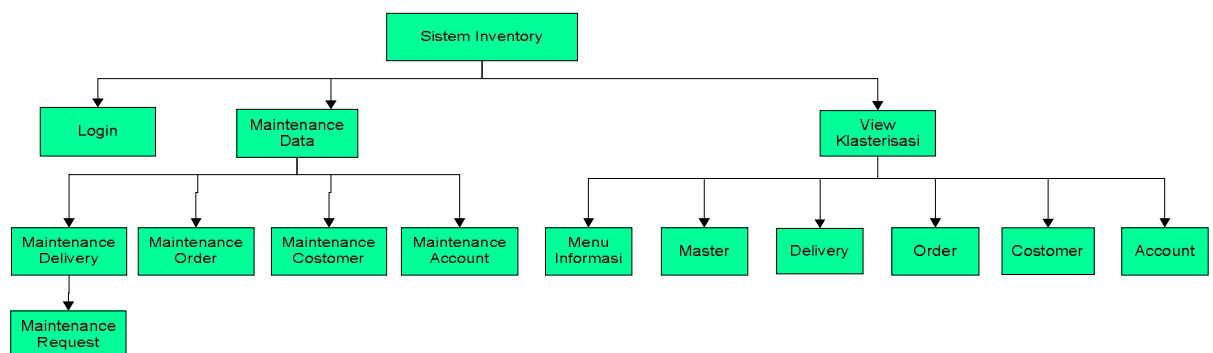
Sistem administrasi ini dirancang untuk mempermudah alur kerja, ataupun pengaturan barang masuk dan barang keluar dalam inventory. Sistem administrasi ini dirancang sesederhana mungkin sehingga mudah dimengerti penggunaannya dan juga dapat menyediakan informasi sebaik mungkin.

Dalam perancangan sistem administrasi ini, peneliti akan melakukan langkah secara berurut didasarkan atas metode waterfall, dimulai dari pengumpulan materi, analisa kebutuhan, membuat DFD dan ERD yang termasuk dalam perancangan sistem dan rancangan desain sistem.

3.5.1 Perancangan Sistem

Didalam rancang bangun web ini, dibuat beberapa perancangan yang menjelaskan penggambaran sistem secara umum dan menyeluruh, sistem perancangan tersebut diantaranya flow chart Diagram, context, Data Flow Diagram (DFD), Conceptual Data Model (CDM), Physical Data Model (PDM)

3.5.2 Diagram Berjenjang



Gambar 3.1 Diagram Berjenjang Aplikasi Sistem Inventory

3.5.3 Desain Sistem DFD (Data Flow Diagram)

DFD (Data Flow Diagram) adalah suatu diagram yang menggunakan notasi untuk menggambarkan arus dari data sistem, yang penggunaannya sangat membantu untuk memahami sistem secara logika, tersruktur dan jelas.

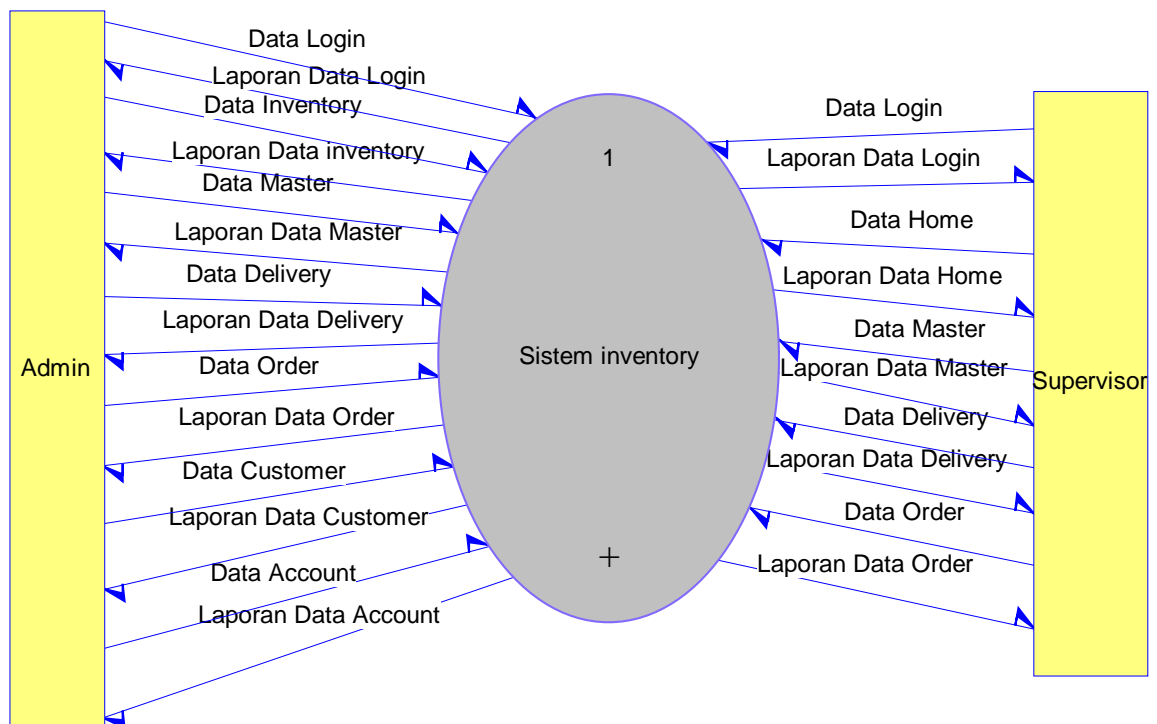
DFD dibagi kedalam beberapa level-level yang lebih rendah untuk membatasi agar diagram tidak menjadi terlalu detail dan sulit dibaca. Hanya dengan empat simbol DFD dapat menggambarkan sebuah system, baik secara fisik maupun konseptual. Empat simbol DFD yaitu sumber/tujuan data, proses, penyimpanan data, dan arus data.

3.5.3.1 Context Diagram

Level tertinggi dalam DFD disebut Context Diagram. Context Diagram memberikan gambaran besar tentang sebuah system serta lingkungan eksternalnya, dari mana input system itu berasal dan output system itu akan dikirim ke mana. Setiap Context Diagram hanya mewakili satu proses yang mewakili seluruh system. Bila proses yang ada dinilai perlu untuk digambarkan secara detail lagi, maka detail tersebut akan digambarkan pada diagram level selanjutnya. Level –level setelah Context Diagram dinomori secara urut dari level 0, 1, 2, dan seterusnya.

Pada hal ini DFD level context terdapat pelaku utama yang berhubungan erat dengan aplikasi ini, yaitu admin yang bertanggung jawab dalam mengelola

aplikasi secara keseluruhan, Dan Supervisor hanya Mengontrol persediaan barang, data order atau data barang keluar. Supervisor tidak berhak mengelolah atau mengontrol data Customer yang berisi tentang data pelanggan, Supervisor juga tidak berhak mengontrol data Account yaitu menu untuk mengontrol siapa sajakah pengguna aplikasi inventory berdasarkan nama, username, password, telepon, Email, juga kode jabatan pengguna aplikasi ini. Dibawah ini adalah Daata Flow Diagram Context sistem inventory PT. DNP INDONESIA untuk wilayah surabaya.

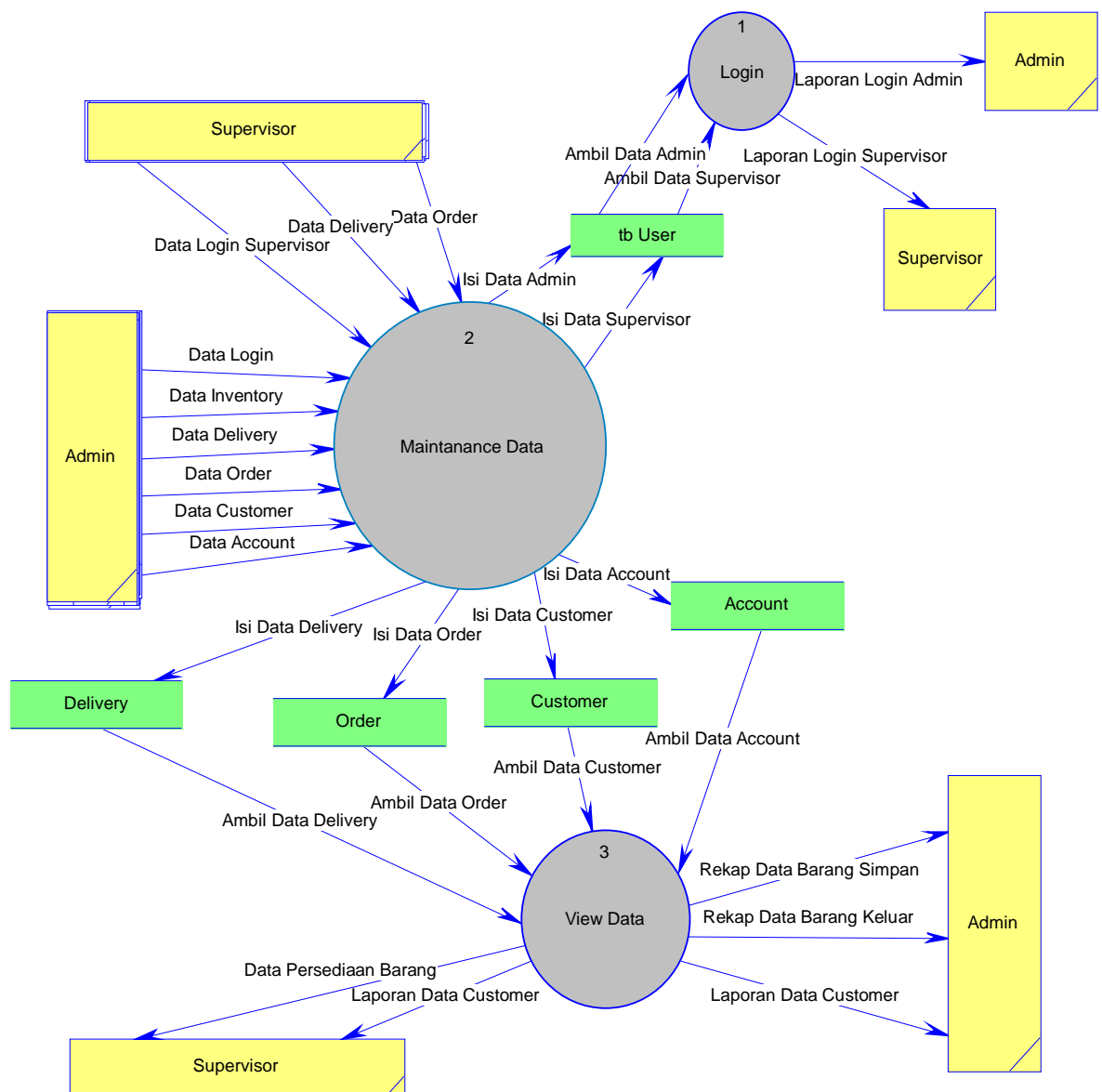


Gambar 3.2 Data Flow Diagram Context

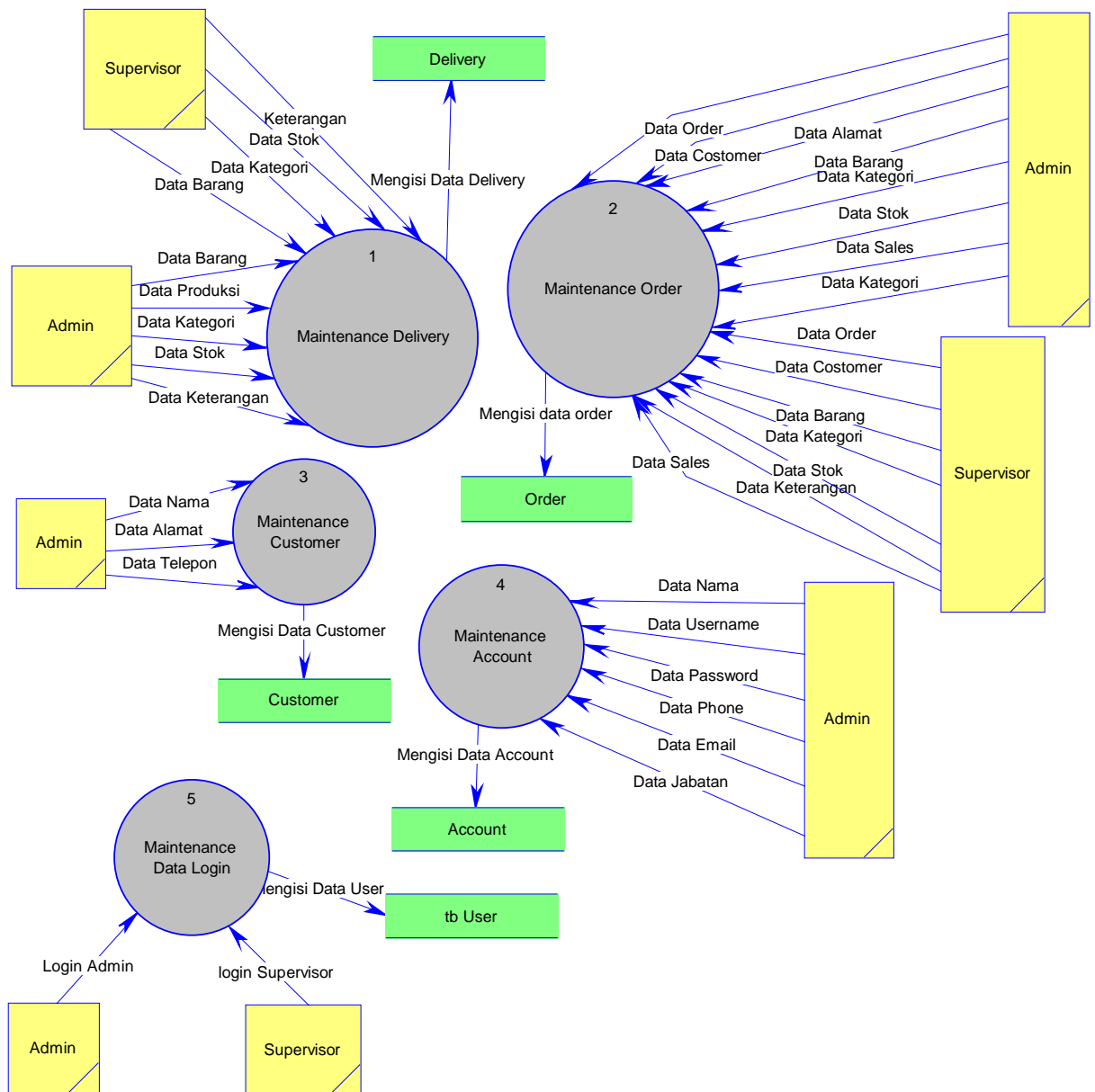
3.5.3.2 DFD Level 0

DFD level 0 adalah DFD lanjutan dari DFD context yang telah dilakukan proses decompose pada DFD level context agar dapat membuat analisa proses

sistem yang mendetail dan menyeluruh. Tahapan atau proses proses di pecah menjadi beberapa sub-proses sehingga menghasilkan Data Flow Diagram Level 0. Seperti yang tampak pada gambar dibawah ini.



Gambar 3.3 Data Flow Diagram Level 0



Gambar 3.4 Data Flow Diagram Level 1 Maintenance Data

Pada DFD Level 1 terdapat empat proses yaitu insert, update, delete dan view. Dari situ admin dan supervisor memasukkan, meng-update, menghapus dan melihat data Delivery serta data permintaan yang selanjutnya akan disimpan pada tabel persediaan. Pada DFD level ini dapat lebih menjelaskan darimana asal data sehingga memunculkan sebuah data store. Seperti yang terlihat pada gambar 3.4

terdapat proses memasukkan data. Pada proses memasukkan data ini, semua data stok barang yang tersedia dalam inventory.

3.6 Perancangan Database

Disini dirancang sebuah susunan kerangka database dan sebagai awalnya dibuat Conceptual Data Model (CDM) setelah itu diubah menjadi Physical Data Model (PDM) .

3.6.1 ERD (Entity Relation Diagram)

Entity Relation Diagram adalah merupakan suatu model untuk menjelaskan hubungan antar data dalam basis data berdasarkan objek-objek dasar data yang mempunyai hubungan antar relasi. ERD untuk memodelkan struktur data dan hubungan antar data, untuk menggambarannya digunakan beberapa notasi dan simbol. Pada dasarnya ada tiga simbol yang digunakan.

a. Entiti

Entiti merupakan objek yang mewakili sesuatu yang nyata dan dapat dibedakan dari sesuatu yang lain. Simbol dari entiti ini biasanya digambarkan dengan persegi panjang.

b. Atribut

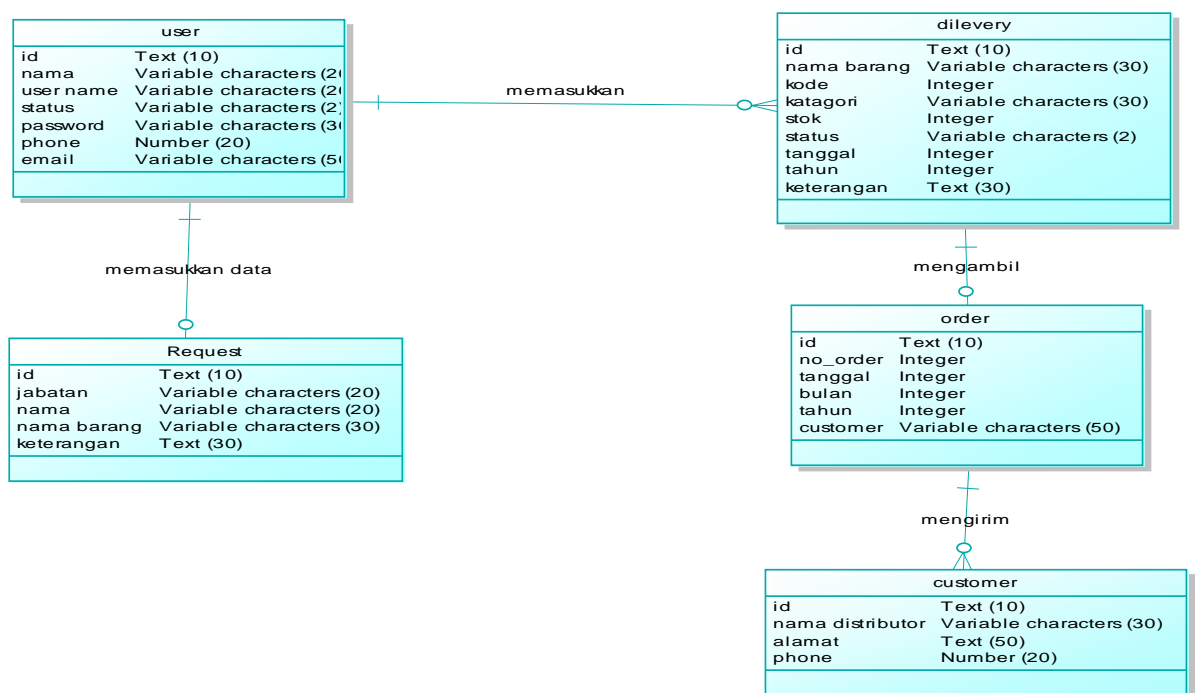
Setiap entitas pasti memiliki elemen yang disebut atribut yang berfungsi untuk mendeskripsikan karakteristik dari entitas tersebut. Isi dari atribut memiliki sesuatu yang dapat mengidentifikasi isi elemen dengan yang lain. Gambar atribut diwakili oleh simbol elips.

c. Hubungan / Relasi

Hubungan antara sejumlah entitas yang berasal dari himpunan entitas yang berbeda.

3.6.2 Conceptual Data Model (CDM)

Conceptual data model adalah kerangka awal dari penyusunan database dengan membuat tabel – tabel yang dibutuhkan oleh sistem sesuai dengan data flow diagram (DFD) yang ada. Setelah kerangka Conceptual data model tersusun dan tabel – tabel terbentuk dengan benar maka nantinya harus melakukan proses generate untuk menghasilkan data flow diagram yang nantinya merupakan susunan awal dari proses penyusunan database untuk sistem inventory PT. DNP Indonesia.

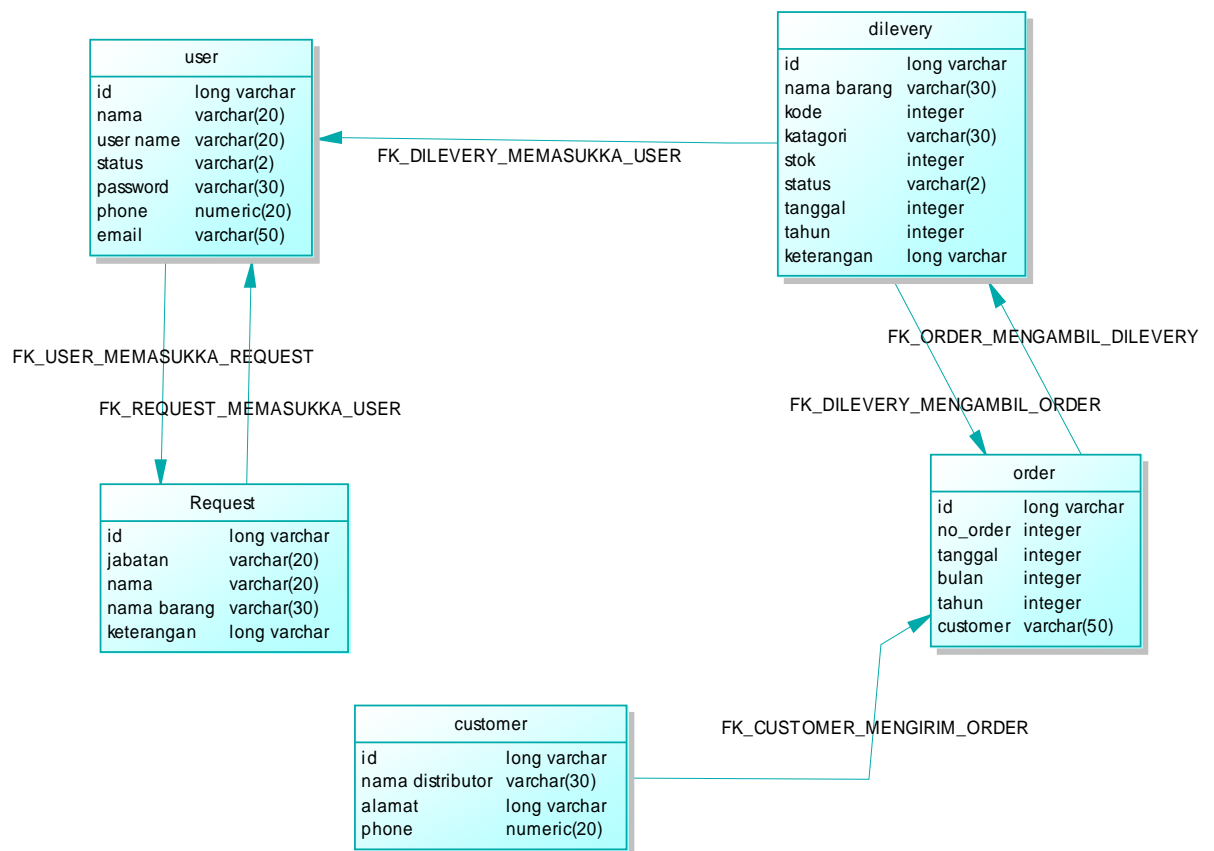


Gambar 3.5 Conceptual Data Model Sistem Informasi Inventory.

Pada gambar 3.5 adalah Conceptual data model sistem inventory PT. DNP Indonesia, wilayah surabaya.

3.6.3 Pysical Data Model (PDM)

Pysical data model merupakan hasil generate dari conceptual data model dan komposisinya tidak jauh berbeda jika dilihat dari susunan tabel dan relasi – relasinya, hanya saja komposisi jumlah atribut dari tabel mengalami sedikit perubahan.



Gambar 3.6 Pysical Data Model Sistem Informasi Inventory.

BAB IV

IMPLEMENTASI SISTEM

Berdasarkan hasil analisis yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya mengenai Sistem Informasi Inventory, maka pada bab ini akan dibahas lebih lanjut serta mendetail mengenai disain program yang merupakan implementasi dari sistem tersebut.

4.1 Kebutuhan Sistem

Untuk membangun dan implementasi aplikasi Sistem Informasi Inventory PT. DNP INDONESIA surabaya, memerlukan perangkat lunak (software) dan perangkat keras (hardware) sebagai pendukung, Agar sistem dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

- a. Sistem Operasi Microsoft Windows 7 Ultimate
- b. Database untuk pengolahan data menggunakan MySql Versi 5.1.30
- c. Aplikasi pengembang menggunakan Macromedia Dreamweaver 8, Xampp 1.7.0, PhpMyadmin, Sybase PowerDesigner 12.5, dan Google Crome.

Adapun perangkat keras (hardware) yang digunakan untuk mendukung perangkat lunak yang dibutuhkan berjalan yaitu:

- a. Toshiba Portege M 300 Notebook Laptop, intel centrino.
- b. Memori 1 GB.
- c. Modem untuk koneksi data.

4.2 Antarmuka

Pada sub bab Implementasi aplikasi desain antarmuka ini, menjelaskan apa saja yang terlibat dalam sistem yang telah dibuat berdasarkan perancangan yang telah di bahas pada bab III. Pada sistem ini terdapat beberapa menu utama dari Sistem Informasi Inventory PT. DNP INDONESIA antara lain yaitu:

- a. Halaman tampilan utama website PT. DNP INDONESIA
- b. Halaman Master
- c. Halaman Delivery
- d. Halaman Order
- e. Halaman Customer
- f. Halaman Account

4.2.1 Halaman Login

Halaman login adalah halaman utama sebelum user masuk pada sistem inventory.

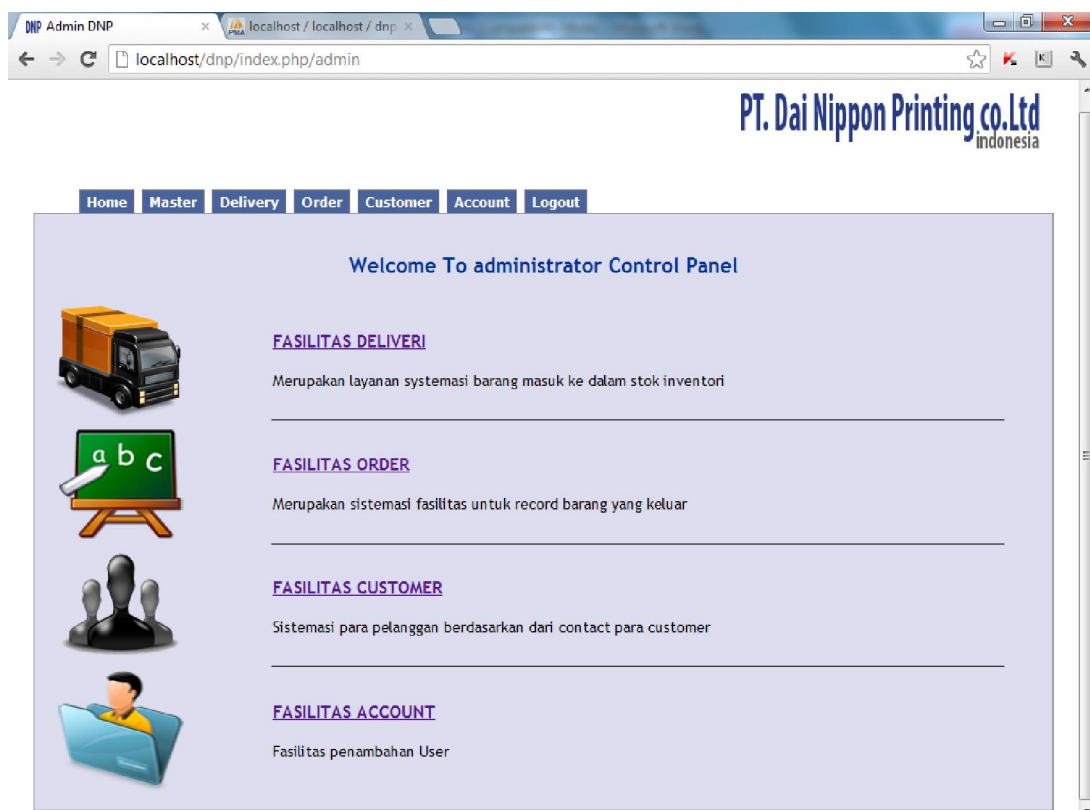


Gambar 4.1 Tampilan Halaman utama

Pada halaman utama dari aplikasi ini, hanya terdapat form untuk melakukan login. Seperti pada Gambar 4.1 adalah tampilan utama dari aplikasi inventory.

4.2.2 Halaman Home

Pada halaman home, merupakan tampilan awal setelah user berhasil melakukan login sebagai admin. Seperti pada Gambar 4.2 dan berikut adalah Halaman Home Pada Administrator. :

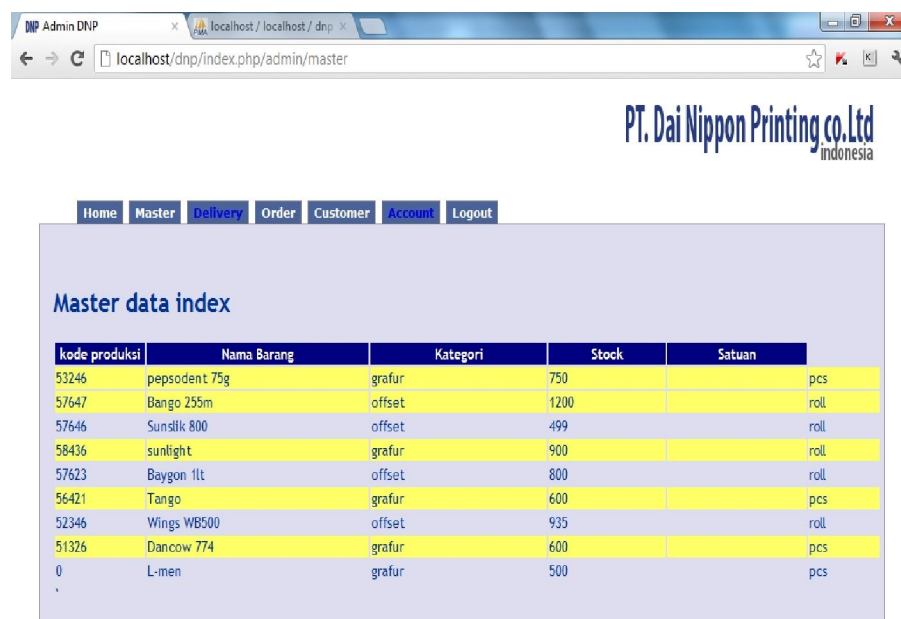


Gambar 4.2 Tampilan Halaman Home Administrator

Halaman Home pada Administrator/ admin adalah tampilan yang hanya menyediakan informasi menu yang tersedia pada sistem inventory. Pada halaman ini tidak ada proses insert, update, delete. Karena halaman seperti pada contoh gambar 4.2 ini hanya menyediakan informasi menu.

4.2.3 Halaman Master Pada Administrator

Pada halaman master terdapat jenis barang yang tersedia di dalam inventory. Seperti pada Gambar 4.3 dan berikut adalah gambar dari halaman master pada administrator.



kode produksi	Nama Barang	Kategori	Stock	Satuan
53246	pepsodent 75g	grafur	750	pcs
57647	Bango 255m	offset	1200	roll
57646	Sundik 800	offset	499	roll
58436	sunlight	grafur	900	roll
57623	Baygon 1lt	offset	800	roll
56421	Tango	grafur	600	pcs
52346	Wings WB500	offset	935	roll
51326	Dancow 774	grafur	600	pcs
0	L-men	grafur	500	pcs

Gambar 4.3 Tampilan Halaman Master Pada Administrator

Halaman Master adalah halaman yang menampilkan persediaan atau stok barang pada gundang PT DNP Indonesia wilayah surabaya. Seperti contoh gambar 4.3.

4.2.4 Halaman Delivery Pada Administrator

Pada halaman delivery merupakan halaman untuk mengetahui barang yang masuk ke dalam inventory. Seperti pada Gambar 4.4 dan berikut adalah tampilan dari halaman delivery yang berfungsi untuk memesan barang.

PT. Dai Nippon Printing co.Ltd
Indonesia

Home Master Delivery Order Customer Account Logout

Delivery Note

Tanggal: Bulan:

Nama Barang:

Kode Produksi:

Kategori:

Qty: Satuan:

Keterangan:

[Delivery request](#)

Data bulan:

No	Tanggal	Nama Barang	Kode produksi	Kategori	Stock	Satuan	Keterangan	Action
1	21/5/2012	pepsodent 75g	53246	grafur	750	pcs	masuk	Edit Delete
2	28/5/2012	Bango 255m	57647	offset	1200	roll	masuk	Edit Delete
3	5/5/2012	Sunslit 800	57646	offset	499	roll	masuk	Edit Delete
4	4/5/2012	sunlight	58436	grafur	900	roll	masuk	Edit Delete
5	3/6/2012	Baygon 1lt	57623	offset	800	roll	masuk	Edit Delete

Gambar 4.4 Tampilan Halaman Delivery Pada Administrator

Pada halaman delivery terdapat menu untuk edit data. Seperti pada Gambar 4.5 dan berikut adalah tampilan dari menu edit pada halaman delivery pada administrator.

Delivery Note

Tanggal: Bulan:

Nama Barang:

Kode Produksi:

Kategori:

Qty: Satuan:

Keterangan:

[Delivery request](#)

Data bulan:

No	Tanggal	Nama Barang	Kode produksi	Kategori	Stock	Satuan	Keterangan	Action
1	21/5/2012	pepsodent 75g	53246	grafur	750	pcs	masuk	Edit Delete
2	28/5/2012	Bango 255m	57647	offset	1200	roll	masuk	Edit Delete
3	5/5/2012	Sunslit 800	57646	offset	499	roll	masuk	Edit Delete
4	4/5/2012	sunlight	58436	grafur	900	roll	masuk	Edit Delete
5	3/6/2012	Baygon 1lt	57623	offset	800	roll	masuk	Edit Delete
6	2/6/2012	Tango	56421	grafur	600	pcs	masuk	Edit Delete
7	9/5/2012	Wings WB500	52346	offset	935	roll	masuk	Edit Delete
8	21/5/2012	Dancow 774	51326	grafur	600	pcs	masuk	Edit Delete
9	30/9/2012	L-men	0	grafur	500	pcs	masuk	Edit Delete
10	30/9/2012	Pantene	55552	grafur	100	pcs	masuk	Edit Delete

Gambar 4.5 Menu Edit Halaman Delivery Pada Administrator

Menu edit dibutuhkan pada halaman delivery jika terdapat suatu kesalahan oleh admin saat menginputkan data barang yang masuk, maka admin bisa langsung mengedit pada halaman delivery. Seperti pada gambar 4.5.

4.2.5 Halaman Order Pada Administrator

Pada Halaman Order ini berfungsi sebagai halaman untuk mengetahui barang keluar. Seperti pada Gambar 4.6 dan berikut adalah tampilan dari halaman order pada administrator.

The screenshot shows a web browser window with the URL `localhost/dnp/index.php/admin/reador`. The page title is "PT. Dai Nippon Printing co.Ltd Indonesia". The navigation menu includes Home, Master, Delivery, Order, Customer, Account, and Logout. The main content area is titled "Order Form" and contains the following fields:

- No Order:
- Tanggal: Bulan:
- Customer:
- Alamat:
- Nama Barang:
- Kategori:
- Qty: Satuan:
- Keterangan:
- Sales report:

Buttons:

Below the form, there is a section for "Data bulan" with a dropdown menu set to "Januari" and a "Rekap" button. Below that is a "Rekap semua" button.

At the bottom, there is a table with the following columns:

No Order	Tanggal	Customer	Nama Barang	Kategori	Stock	Satuan	Keterangan	Sales	Action
----------	---------	----------	-------------	----------	-------	--------	------------	-------	--------

Gambar 4.6 Tampilan Halaman Order Pada Administrator

Didalam halaman order terdapat menu edit, delete dan print. Menu edit berfungsi untuk melakukan perubahan data seperti yang diinginkan ketika terjadi kesalahan. Menu print untuk mencetak laporan pada halaman order. Seperti pada Gambar 4.7 dan Gambar 4.8 dan berikut adalah tampilan dari menu edit dan menu print pada halaman order pada administrator.

Order Form

No Order: 2256428
 Tanggal: 09 Bulan: Juli
 Customer: PT. Arta Boga Cemerlang
 Alamat: Jl. Rungkut Industri no. 07 SBY
 Nama Barang: Tango
 Kategori: Grafur
 Qty: 100 Satuan: pcs
 Keterangan:
 Sales report: deliana

Data bulan: Januari

No Order	Tanggal	Customer	Nama Barang	Kategori	Stock	Satuan	Keterangan	Sales	Action
2256428	09/7/2012	PT. Arta Boga Cemerlang	Tango	grafur	100	pcs		deliana	Edit Delete Print
1156482	08/0/2012	PT. Bayer Indonesia factory Surabaya	Baygon	offset	300	roll		putri	Edit Delete Print
1151454	07/7/2012	PT. Unilever.co.ltd	sunlight	grafur	400	roll		putri	Edit Delete Print

Gambar 4.7 Menu Edit Halaman Order Pada Administrator

Menu edit dibutuhkan jika admin melakukan kesalahan pada mengimputkan data order maupun data yang akan dikirim pada customer, maka admin bisa melakukan edit pada menu order.

DNP
 PT DNP INDONESIA
 KAWASAN INDUSTRI PULO GADUNG JL PULO GADUNG KAV 5th-23, JAKARTA
 homepage : www.dnp.co.id email : info@dnp.co.id

SURAT JALAN

Kepada Yth :
 PT. Wings Surya Surabaya
 Jl. Rungkut industri no. 98 SBY

NO ORDER	NAMA BARANG	JUMLAH
1125365	pepsodent 75g	200roll

Seksi	Diserahkan Oleh	Disetujui Oleh	Diterima Oleh	Diperiksa Oleh	Diterima Oleh
Pengiriman	Kepala Gudang	Penjualan	Pengangkutan	Kecamatan	Pembeli

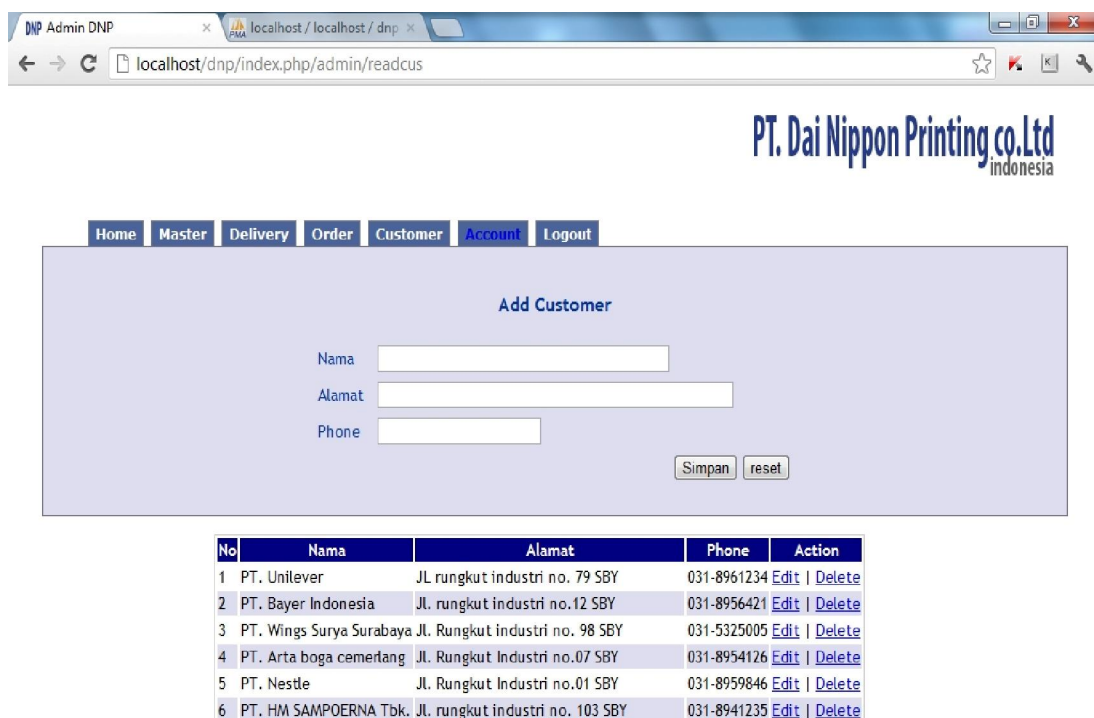
Page 1/1

Gambar 4.8 Tampilan Menu Print Halaman Order Pada Administrator

Hasil menu print merupakan surat jalan yang nantinya sebagai bukti pengiriman barang dan disetujui oleh pihak yang bertanggung jawab atau kepala gudang.

4.2.6 Halaman Customer Pada Administrator

Pada halaman customer berisi tentang data – data customer yang ada dan yang ingin menambahkan nama customer baru ke dalam inventory. Seperti pada Gambar 4.9 dan berikut adalah tampilan halaman customer pada administrator:



The screenshot shows a web browser window with the URL `localhost/dnp/index.php/admin/readcus`. The page title is "DNP Admin DNP". The logo "PT. Dai Nippon Printing co.Ltd Indonesia" is displayed in the top right. A navigation bar contains links: Home, Master, Delivery, Order, Customer, Account, and Logout. The main content area is titled "Add Customer" and contains a form with three input fields: "Nama", "Alamat", and "Phone". Below the form are "Simpan" and "reset" buttons. Below the form is a table listing existing customers.

No	Nama	Alamat	Phone	Action
1	PT. Unilever	JL rungkut industri no. 79 SBY	031-8961234	Edit Delete
2	PT. Bayer Indonesia	JL. rungkut industri no.12 SBY	031-8956421	Edit Delete
3	PT. Wings Surya Surabaya	JL. Rungkut industri no. 98 SBY	031-5325005	Edit Delete
4	PT. Arta boga cemerlang	JL. Rungkut Industri no.07 SBY	031-8954126	Edit Delete
5	PT. Nestle	JL. Rungkut Industri no.01 SBY	031-8959846	Edit Delete
6	PT. HM SAMPOERNA Tbk.	JL. rungkut industri no. 103 SBY	031-8941235	Edit Delete

Gambar 4.9 Tampilan Halaman Customer Pada Administrator

Seperti contoh pada gambar4.9. halaman customer merupakan halaman untuk mendata nama, alamat serta telepon customer yang nantinya juga dibutuhkan pada surat jalan.

Pada halaman Cutomer terdapat juga menu edit yang berfungsi untuk mengubah data yang telah disimpan kedalam databse. Seperti pada Gambra 4.10 dan berikut adalaha tampilan dari menu edit pada administrator.

The screenshot shows a web browser window with the URL `localhost/dnp/index.php/admin/editcus/1`. The page title is "DNP Admin DNP". The logo "PT. Dai Nippon Printing co.Ltd indonesia" is in the top right. A navigation bar contains links: Home, Master, Delivery, Order, Customer, Account, and Logout. The main content area is titled "Add Customer" and contains a form with three input fields: "Nama" (filled with "PT. Unilever"), "Alamat" (filled with "JL rungkut industri no. 79 SBY"), and "Phone" (filled with "031-8961234"). Below the form are "Simpan" and "reset" buttons. Below the form is a table listing customers.

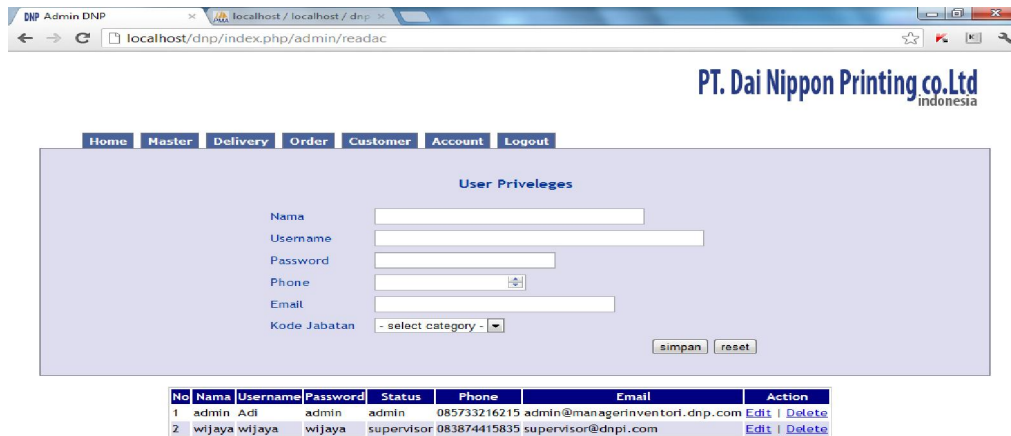
No	Nama	Alamat	Phone	Action
1	PT. Unilever	JL rungkut industri no. 79 SBY	031-8961234	Edit Delete
2	PT. Bayer Indonesia	Jl. rungkut industri no.12 SBY	031-8956421	Edit Delete
3	PT. Wings Surya Surabaya	Jl. Rungkut industri no. 98 SBY	031-5325005	Edit Delete
4	PT. Arta boga cemerlang	Jl. Rungkut Industri no.07 SBY	031-8954126	Edit Delete
5	PT. Nestle	Jl. Rungkut Industri no.01 SBY	031-8959846	Edit Delete
6	PT. HM SAMPOERNA Tbk.	Jl. rungkut industri no. 103 SBY	031-8941235	Edit Delete
7	PT. Djarum	Jln. rungkut Industrino. 77 SBy	031-8945626	Edit Delete

Gambar 4.10 Menu Edit Halaman Customer Pada Administrator

Seperti tampilan pada gambar 4.10. Menu edit berfungsi untuk mengubah jika ada masalah perubahan baik alamat maupun telepon admin bisa langsung melakukan pengeditan pada pilihan edit.

4.2.7 Halaman Account Pada Administrator

Pada halaman account ini berfungsi untuk menambahkan user yang menggunakan system informasi inventory. Didalam halaman ini admin harus menginputkan data pengguna aplikasi termasuk nomer telepon dibutuhkan saat stok inventory menipis atau kosong.

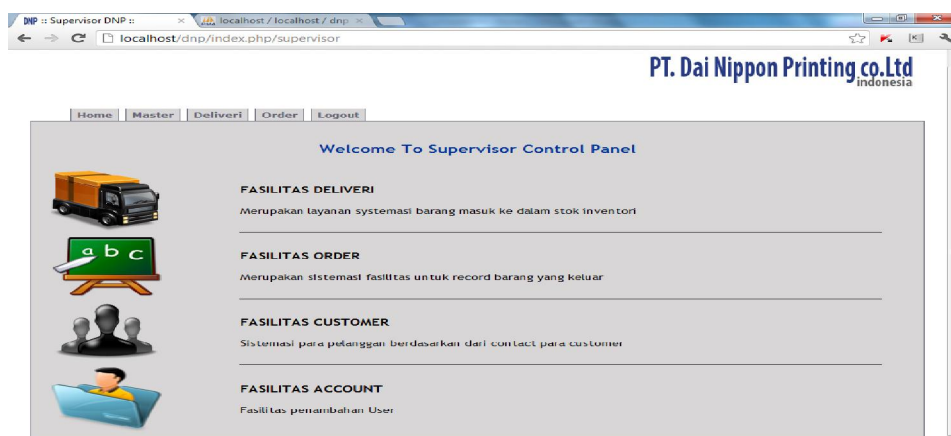


Gambar 4.11 Halaman Account Pada Administrator

Seperti pada Gambar 4.11 adalah tampilan halaman account Pada Administrator. Pada halaman ini admin memegang kendali atas semua pengguna aplikasi sistem inventory.

4.2.8 Halaman Home Supervisor

Pada halaman home, merupakan tampilan awal setelah user berhasil melakukan login sebagai supevisor. Seperti pada Gambar 4.12 dan berikut adalah Halaman Home Pada Supervisor:

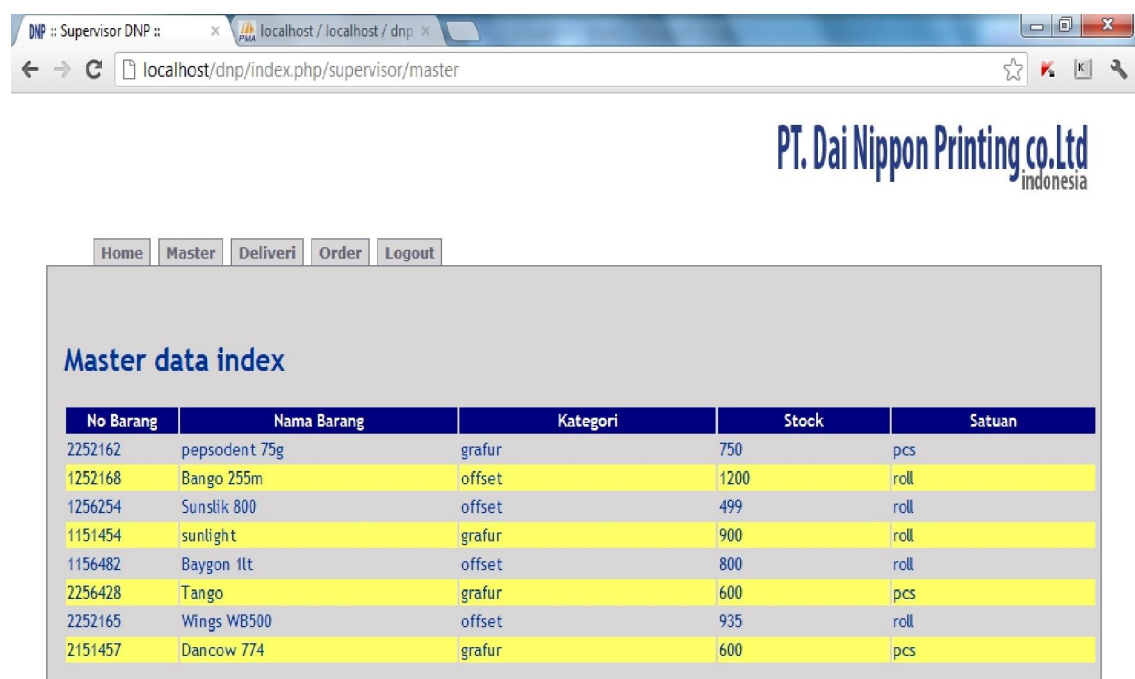


Gambar 4.12 Halaman Home Pada Supervisor

Halaman Home pada supervisor merupakan halaman informasi menu yang tersedia pada sistem inventory. Pada supervisor hanya menyediakan Home, menu master, Delivery dan Order saja.

4.2.9 Halaman Master Pada Supervisor

Pada halaman master ini supervisor dapat melihat semua jenis barang yang tersedia di dalam inventory. Seperti pada Gambar 4.13 dan berikut adalah gambar dari halaman master pada supervisor.



No Barang	Nama Barang	Kategori	Stock	Satuan
2252162	pepsodent 75g	grafur	750	pcs
1252168	Bango 255m	offset	1200	roll
1256254	Sunslik 800	offset	499	roll
1151454	sunlight	grafur	900	roll
1156482	Baygon 1lt	offset	800	roll
2256428	Tango	grafur	600	pcs
2252165	Wings WB500	offset	935	roll
2151457	Dancow 774	grafur	600	pcs

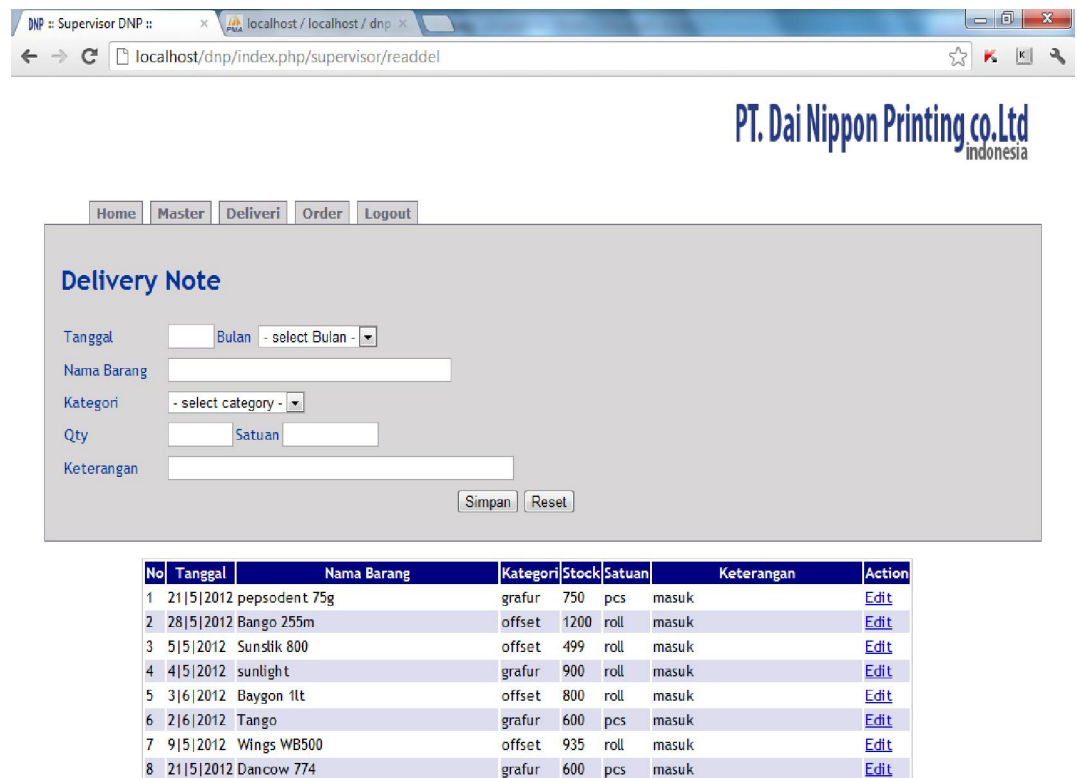
Gambar 4.13 Tampilan Halaman Master Pada Supervisor

Pada Halaman master supervisor dapat mengetahui jumlah barang yang tersedia pada inventory.

4.2.10 Halaman Delivery Pada Supervisor

Pada halaman delivery merupakan halaman untuk mengetahui barang yang masuk ke dalam inventory. Seperti pada Gambar 4.14 dan berikut adalah tampilan

dari halaman delivery yang berfungsi untuk mengetahui serta pengecekan barang pada inventory.



PT. Dai Nippon Printing co.Ltd
Indonesia

Home Master **Delivery** Order Logout

Delivery Note

Tanggal Bulan - select Bulan -

Nama Barang

Kategori - select category -

Qty Satuan

Keterangan

No	Tanggal	Nama Barang	Kategori	Stock	Satuan	Keterangan	Action
1	21/5/2012	pepsodent 75g	grafur	750	pcs	masuk	Edit
2	28/5/2012	Bango 255m	offset	1200	roll	masuk	Edit
3	5/5/2012	Sunstik 800	offset	499	roll	masuk	Edit
4	4/5/2012	sunlight	grafur	900	roll	masuk	Edit
5	3/6/2012	Baygon 1lt	offset	800	roll	masuk	Edit
6	2/6/2012	Tango	grafur	600	pcs	masuk	Edit
7	9/5/2012	Wings WB500	offset	935	roll	masuk	Edit
8	21/5/2012	Dancow 774	grafur	600	pcs	masuk	Edit

Gambar 4.14 Tampilan Halaman Delivery Pada Supervisor

Halaman delivery pada supervisor berbeda dengan Halaman delivery yang dimiliki oleh admin. Pada halaman delivery milik supervisor hanya memiliki menu edit tanpa menu delete.

4.2.11 Halaman Order Pada Supervisor

Pada Halaman Order ini berfungsi sebagai halaman untuk mengetahui barang keluar. Yang membedakan dengan administrator adalah supervisor tidak dapat menghapus data. Hanya menambah dan mengubah data yang telah ada. Seperti pada Gambar 4.15 dan berikut adalah tampilan dari halaman order pada supervisor.

The screenshot shows a web application interface for PT. Dai Nippon Printing co.Ltd. The top navigation bar includes links for Home, Master, Deliveri, Order, and Logout. The main section is titled "Order Form" and contains several input fields: No Order, Tanggal (with a month dropdown), Customer, Nama Barang, Kategori (with a category dropdown), Qty (with a unit dropdown), Keterangan, and Sales report. Below these fields are "Simpan" and "Reset" buttons. A summary line reads "Rekap semua Laporan : Rekap semua". At the bottom, there is a table with the following data:

No Order	Tanggal	Customer	Nama Barang	Kategori	Stock	Satuan	Keterangan	Sales	Action
2256428	09/17/2012	PT. Arta Boga Cemerlang	Tango	grafur	100	pcs		deliana	Edit Print
1156482	08/01/2012	PT. Bayer Indonesia fetory Surabaya	Baygon	offset	300	roll		putri	Edit Print
1151454	07/17/2012	PT. Unilever.co.ltd	sunlight	grafur	400	roll		putri	Edit Print
1156254	06/17/2012	PT. Unilever.co.ltd	Sundik	offset	200	roll		deliana	Edit Print

Gambar 4.15 Tampilan Halaman Order Pada Supervisor

Halaman Order pada Supervisor merupakan halaman untuk mengetahui dan mengontrol data pesanan dari pelanggan. Seperti pada gambar 4.15. Supervisor juga bisa mengedit customer berdasarkan no. Order, tanggal, nama customer, nama barang, kategori barang, satuan, keterangan dan juga sales report.

4.3 Daftar Tabel

Berikut ini adalah database relational berdasarkan struktur tabel yang telah di generate dari pysical data model yang telah dibuat:

a. Tabel User

Pada tabel 3.1 tabel user terdapat enam entitas dari tabel tersebut, diantaranya adalah id_user yang berfungsi sebagai primary key dan entitas yang lainnya sebagai entitas biasa.

Tabel 3.1 Tabel User

Nama Kolom	Batasan	Data Type
Id_user	PK	Integer (5)
Username		Text
Phone		Number
Status		Varchar2 (10)
Password		Varchar2 (10)
Email		Varchar2 (20)

b. Tabel Request

Pada tabel 3.2 tabel request terdapat 5 entitas yaitu id_request yang berfungsi sebagai primary key dan entitas lainnya adalah jabatan, nama, nama_barang, keterangan.

Tabel 3.2 Tabel Request

Nama Kolom	Batasan	Data Type
Id_request	PK	Integer (5)
Jabatan		Varchar2 (20)
Nama		Varchar2 (100)
Nama_barang		Varchar2 (100)
Keterangan		Varchar2 (20)

c. Tabel Customer

Pada tabel 3.3 tabel customer terdapat empat entitas yaitu id_cust yang berfungsi sebagai primary key dan entitas lainnya adalah nama_distributor, alamat, phone.

Tabel 3.3 Tabel Customer

Nama Kolom	Batasan	Data Type
Id_cust	PK	Integer (5)
Nama_distributor		Varchar2 (100)
Alamat		Varchar2 (100)
Phone		Number (15)

d. Tabel Order

Pada tabel 3.4 tabel Order terdapat delapan entitas yaitu id_order yang berfungsi sebagai primary key dan entitas lainnya merupakan entitas biasa.

Tabel 3.4. Tabel Order

Nama Kolom	Batasan	Data Type
Id_order	PK	Integer (5)
No_order		Integer (5)
Tanggal		Date
Customer		Varchar2 (100)
Nama_barang		Varchar2 (50)
Kategori		Varchar2 (20)
Stok		Integer (5)
Satuan		Varchar2 (100)

e. Tabel Delivery

Pada tabel 3.5 tabel delivery terdapat tiga entitas yaitu id_delivery yang berfungsi sebagai primary key dan entitas lainnya adalah entitas biasa.

Tabel 3.5 Tabel Delivery

Nama Kolom	Batasan	Data Type
Id_delivery	PK	Integer (5)
tanggal		Date
Keterangan		Text

BAB V

UJI COBA DAN EVALUASI

Pada bab ini akan membahas tentang uji coba dan evaluasi program aplikasi Sistem Informasi Inventory Pada PT. DNP INDONESIA yang telah dibuat dan selanjutnya akan dibuat evaluasi dari hasil uji coba tersebut. Uji coba dilaksanakan untuk mengetahui apakah aplikasi dapat berjalan dengan baik sesuai dengan perancangan yang dibuat. Evaluasi dilakukan untuk menentukan tingkat keberhasilan dari aplikasi yang dibuat.

5.1 Uji Coba

Uji coba ini bertujuan untuk memastikan bahwa aplikasi yang telah dibuat ini sesuai dengan kebutuhan atau tujuan yang diharapkan.

5.1.1 Uji Coba Sistem

Adapun uji coba didalam Sistem Informasi Inventory Pada PT. DNP INDONESIA yaitu uji coba halaman dari semua menu yang ada.

Untuk memeriksa sistem berjalan dengan lancar dan sesuai dengan proses yang telah dijelaskan pada bab – bab sebelumnya maka dibuat skenario yang terdiri dari beberapa uji coba diantaranya:

- a. Uji coba Login
- b. Uji coba input menu delivery
- c. Uji coba input menu order
- d. Uji coba input customer

5.2 Uji Coba Login Pada Administrator

Pada uji coba ini akan di uji cobakan dalam melakukan login admin pada sistem informasi inventory

- a. Pada Gambar 5.1 menunjukkan halaman awal ketika Sistem Informasi Inventory Pada PT. DNP INDONESIA, form username dan password harus di isi sesuai dengan data yang valid.



Gambar 5.1 Form Login

Form Login adalah tampilan sebelum admin masuk pada aplikasi inventory

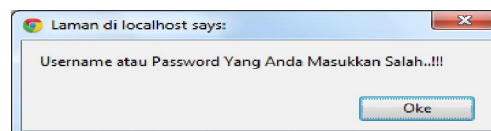
- b. Jika berhasil melakukan login sebagai admin, maka aka masuk ke dalam halaman admin, seperti pada Gambar 5.2 akan langsung menunjukkan halaman utama administrator aplikasi. Halaman utama penyedia informasi menu yang tersedia pada inventory.



Gambar 5.2 Halaman Admin

Halaman Admin adalah penyedia informasi menu yang tersedia pada sistem inventory

- c. Tetapi ketika username atau password tidak valid akan muncul peringatan seperti pada Gambar 5.3 dan berikut adalah tampilan dari gambar peringatan.



Gambar 5.3 Peringatan

Berikut adalah peringatan jika username dan password yang dimasukkan salah. Admin harus melakukan proses login ulang dan harus melakukannya dengan benar.

5.3 Uji Coba Input Menu Delivery Pada Administrator

Pada uji coba ini akan di uji cobakan untuk input barang masuk

- a. Pada Gambar 5.3 adalah tampilan dari halaman untuk menambah barang masuk yang ada pada menu delivery.

Delivery Note

Tanggal: 29 Bulan: September

Nama Barang: Pantene

Kode Produksi: 55500

Kategori: Grafur

Qty: 222 Satuan: pcs

Keterangan: masuk

[Simpan](#) [Reset](#)

[Delivery request](#)

Data bulan: Januari [Rekap](#)

No	Tanggal	Nama Barang	Kode produksi	Kategori	Stock	Satuan	Keterangan	Action
1	21/5/2012	pepsodent 75g	53246	grafur	750	pcs	masuk	Edit Delete
2	28/5/2012	Bango 255m	57647	offset	1200	roll	masuk	Edit Delete
3	5/5/2012	Sunslit 800	57646	offset	499	roll	masuk	Edit Delete
4	4/5/2012	sunlight	58436	grafur	900	roll	masuk	Edit Delete
5	3/6/2012	Baygon 1lt	57623	offset	800	roll	masuk	Edit Delete
6	2/6/2012	Tango	56421	grafur	600	pcs	masuk	Edit Delete

Gambar 5.4 Halaman Delivery Untuk Menambah Barang

Seperti contoh gambar 5.4 barang yang masuk harus disimpan dan diinputkan pada sistem delivery melalui delivery note.

- b. Setelah di inputkan, akan terlihat pada halaman delivery pada kolom bagian bawah. pada Gambar 5.5 adalah tampilan halaman setelah melakukan input.

Delivery Note

Tanggal: -select bulan- Bulan: -select bulan-

Nama Barang: -select category-

Kode Produksi: -select category-

Kategori: -select category-

Qty: Satuan

Keterangan: -select category-

[Simpan](#) [Reset](#)

[Delivery request](#)

Data bulan: Januari [Rekap](#)

No	Tanggal	Nama Barang	Kode produksi	Kategori	Stock	Satuan	Keterangan	Action
1	21/5/2012	pepsodent 75g	53246	grafur	750	pcs	masuk	Edit Delete
2	28/5/2012	Bango 255m	57647	offset	1200	roll	masuk	Edit Delete
3	5/5/2012	Sunslit 800	57646	offset	499	roll	masuk	Edit Delete
4	4/5/2012	sunlight	58436	grafur	900	roll	masuk	Edit Delete
5	3/6/2012	Baygon 1lt	57623	offset	800	roll	masuk	Edit Delete
6	2/6/2012	Tango	56421	grafur	600	pcs	masuk	Edit Delete
7	9/5/2012	Wings WB500	52346	offset	935	roll	masuk	Edit Delete
8	21/5/2012	Danacow 774	51326	grafur	600	pcs	masuk	Edit Delete
9	30/9/2012	L-men	0	grafur	500	pcs	masuk	Edit Delete
10	30/9/2012	Pantene	55552	grafur	100	pcs	masuk	Edit Delete

Gambar 5.5 Halaman Delivery Setelah Dilakukan Input

Barang yang disimpan pada halaman Delivery selanjutnya akan tersimpan pada data master/ data persediaan barang.

5.4 Uji Coba Menu Order Pada Administrator

Pada uji coba kali ini akan di uji cobakan halaman order

- a. Pada Gambar 5.6 adalah tampilan dari halaman order untuk menambah input.

No Order	Tanggal	Customer	Nama Barang	Kategori	Stock	Satuan	Keterangan	Sales	Action
2256428	09/7/2012	PT. Arta Boga Cemerlang	Tango	grafur	100	pcs		deliana	Edit Delete Print
1156482	08/0/2012	PT. Bayer Indonesia fetory Surabaya	Baygon	offset	300	roll		putri	Edit Delete Print
1151454	07/7/2012	PT. Unilever.co.ltd	sunlight	grafur	400	roll		putri	Edit Delete Print
1256254	06/7/2012	PT. Unilever.co.ltd	Sundik	offset	200	roll		deliana	Edit Delete Print

Gambar 5.6 Halaman Order

Halaman order adalah untuk mencatat data permintaan barang oleh customer.

- b. Setelah di input, akan terlihat di kolom bawah pada halaman order, pada Gambar 5.7 adalah tampilan halaman setelah melakukan inputan. Dimana data yang telah diinputkan pada halaman order tersimpan dengan valid dan benar pada tabel data order. Data tersebut akan diprint dan dijadikan surat jalan.

Kategori: - select category - Satuan:

Qty: Keterangan: Sales report:

Data bulan: Januari

No Order	Tanggal	Customer	Nama Barang	Kategori	Stock	Satuan	Keterangan	Sales	Action
2256428	09/7/2012	PT. Arta Boga Cemerlang	Tango	grafur	100	pcs		deliana	Edit Delete Print
1156482	08/0/2012	PT. Bayer Indonesia fetory Surabaya	Baygon	offset	300	roll		putri	Edit Delete Print
1151454	07/7/2012	PT. Unilever.co.ltd	sunlight	grafur	400	roll		putri	Edit Delete Print
1256254	06/7/2012	PT. Unilever.co.ltd	Sunslik	offset	200	roll		deliana	Edit Delete Print
2151457	24/6/2012	PT. Nestle	Dancow 774	grafur	300	pcs		putri	Edit Delete Print
2252162	01/5/2012	PT. Unilever.co.ltd	pepsodent	grafur	200	pcs		putri	Edit Delete Print
21209	17/4/2012	PT. Wings Surya Surabaya	Wings WB500	offset	15	roll	dikirim	deliana	Edit Delete Print
212010	30/9/2012	PT. Unilever.co.ltd	Bear brand	grafur	100	pcs	dikirim	putri	Edit Delete Print
256565	29/10/2012	PT. Unilever.co.ltd	Nutrisari	grafur	500	roll	dikirim	putri	Edit Delete Print

Gambar 5.7 Halaman order menambah permintaan.

Contoh gambar 5.7 adalah data order atau permintaan barang yang tersimpan dengan benar.

5.5 Uji Coba Menu Customer Pada Administrator

Pada halaman ini akan di ujicobakan untuk menginput customer

- Pada Gambar 5.8 adalah tampilan dari halaman untuk menginputkan customer. Jika ingin masuk, klik menu customer pada panel customer.

PT. Dai Nippon Printing co.Ltd indonesia

Home Master Delivery Order Customer Account Logout

Add Customer

Name: PT. Djarum

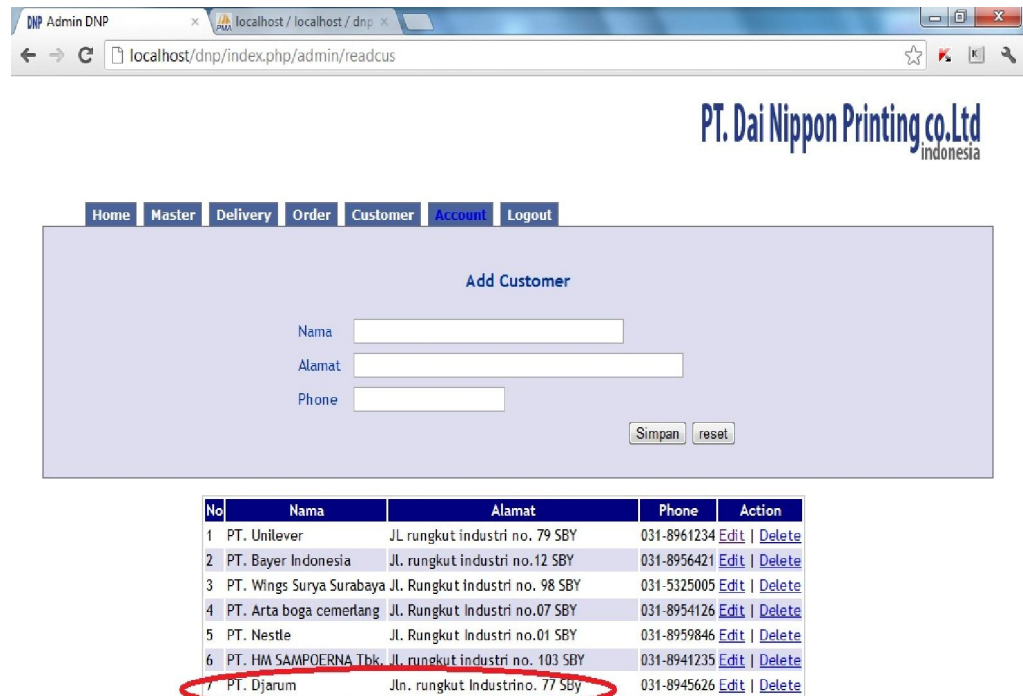
Alamat: Jln. rungkut Industri no. 77 SBY

Phone: 031-8945626

No	Nama	Alamat	Phone	Action
1	PT. Unilever	JL rungkut industri no. 79 SBY	031-8961234	Edit Delete
2	PT. Bayer Indonesia	JL. rungkut industri no.12 SBY	031-8956421	Edit Delete
3	PT. Wings Surya Surabaya	JL. Rungkut industri no. 98 SBY	031-5325005	Edit Delete
4	PT. Arta boga cemerlang	JL. Rungkut Industri no.07 SBY	031-8954126	Edit Delete
5	PT. Nestle	JL. Rungkut Industri no.01 SBY	031-8959846	Edit Delete
6	PT. HM SAMPOERNA Tbk.	JL. rungkut industri no. 103 SBY	031-8941235	Edit Delete

Gambar 5.8 Halaman Untuk Menambah Customer

- b. Jika customer yang ingin ditambahkan berhasil di input akan terlihat di kolom bawah pada halaman customer, seperti yang tampak pada Gambar 5.9



PT. Dai Nippon Printing co.Ltd
Indonesia

Home Master Delivery Order Customer Account Logout

Add Customer

Nama

Alamat

Phone

Simpan reset

No	Nama	Alamat	Phone	Action
1	PT. Unilever	JL rungkut industri no. 79 SBY	031-8961234	Edit Delete
2	PT. Bayer Indonesia	JL. rungkut industri no.12 SBY	031-8956421	Edit Delete
3	PT. Wings Surya Surabaya	JL. Rungkut Industri no. 98 SBY	031-5325005	Edit Delete
4	PT. Arta boga cemerlang	JL. Rungkut Industri no.07 SBY	031-8954126	Edit Delete
5	PT. Nestle	JL. Rungkut Industri no.01 SBY	031-8959846	Edit Delete
6	PT. HM SAMPOERNA Tbk.	JL. rungkut industri no. 103 SBY	031-8941235	Edit Delete
7	PT. Djarum	Jln. rungkut Industrino. 77 Sby	031-8945626	Edit Delete

Gambar 5.9 Halaman Customer

Nama customer, alamat, nomor telepon tersimpan pada tabel setelah melakukan proses pengimputan customer.

5.6 Uji Coba Login Pada Supervisor

Pada uji coba ini akan di uji cobakan dalam melakukan login supervisor pada sistem informasi inventory

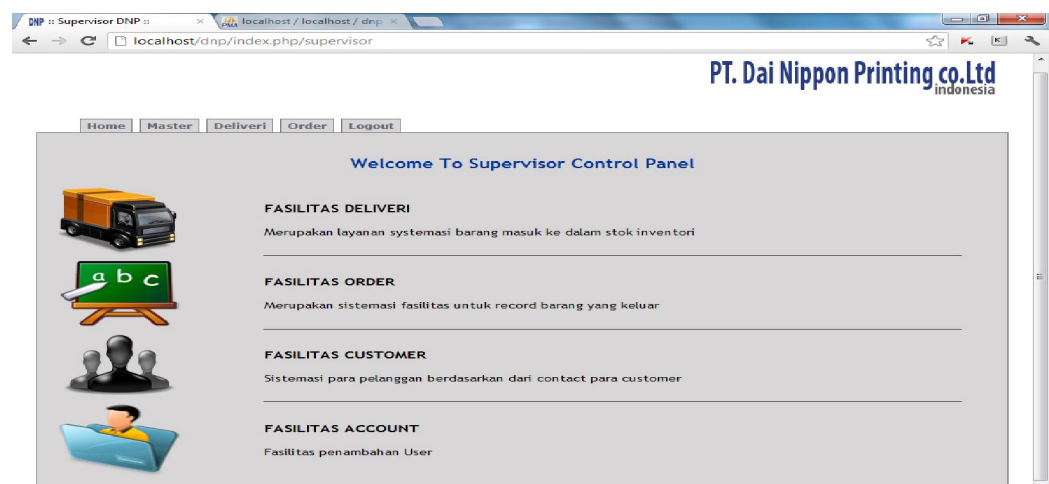
- a. Pada Gambar 5.10 menunjukkan halaman awal ketika Sistem Informasi Inventory Pada PT. DNP INDONESIA, form username dan password harus di isi sesuai dengan data yang valid.



Gambar 5.10 Form Login

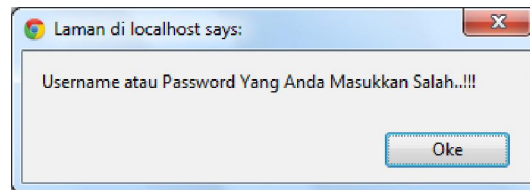
Tampilan awal untuk supervisor sebelum melaakukan proses login.

- b. Jika berhasil melakukan login sebagai supervisor, maka akan masuk ke dalam halaman supervisor, seperti pada Gambar 5.11 akan langsung menunjukkan halaman utama supervisor aplikasi.



Gambar 5.11 Halaman Home Pada Supervisor

- c. Tetapi ketika username atau password tidak valid akan muncul peringatan seperti pada Gambar 5.12 dan berikut adalah tampilan dari gambar peringatan.



Gambar 5.12 Peringatan

Jika username dan password yang dimasukkan oleh supervisor salah maka sistem akan menampilkan peringatan seperti pada gambar 5.12

5.7 Uji Coba Input Menu Delivery Pada Supervisor

Pada uji coba ini akan di uji cobakan untuk input barang masuk kedalam inventory.

- a. Pada Gambar 5.13 adalah tampilan dari halaman untuk menambah barang masuk yang ada pada menu delivery

PT. Dai Nippon Printing co.Ltd
Indonesia

Home Master Delivery Order Logout

Delivery Note

Tanggal: 30 Bulan: September

Nama Barang: L-men

Kategori: Grafur

Qty: 500 Satuan: pcs

Keterangan: masuk

Simpan Reset

No	Tanggal	Nama Barang	Kategori	Stock	Satuan	Keterangan	Action
1	21/5/2012	pepsodent 75g	grafur	750	pcs	masuk	Edit
2	28/5/2012	Bango 255m	offset	1200	roll	masuk	Edit
3	5/5/2012	Sundik 800	offset	499	roll	masuk	Edit
4	4/5/2012	sunlight	grafur	900	roll	masuk	Edit
5	3/5/2012	Baygon ilt	offset	800	roll	masuk	Edit
6	2/5/2012	Tango	grafur	600	pcs	masuk	Edit
7	9/5/2012	Wings WB500	offset	935	roll	masuk	Edit
8	21/5/2012	Dancow 774	grafur	600	pcs	masuk	Edit

Gambar 5.13 Halaman Delivery Untuk Menambah Barang.

Gambar 5.13 adalah contoh menu dilevery untuk menambahkan barang dan kemudian disimpan pada data persediaan barang

- b. Setelah di inputkan, akan terlihat pada halaman delivery pada kolom bagian bawah, pada Gambar 5.14 adalah tampilan halaman setelah melakukan inputan.

PT. Dai Nippon Printing co.Ltd
Indonesia

Home Master **Deliveri** Order Logout

Delivery Note

Tanggal Bulan - select Bulan -

Nama Barang

Kategori - select category -

Qty Satuan

Keterangan

No	Tanggal	Nama Barang	Kategori	Stock	Satuan	Keterangan	Action
1	21/5/2012	pepsodent 75g	grafur	750	pcs	masuk	Edit
2	28/5/2012	Bango 255m	offset	1200	roll	masuk	Edit
3	5/5/2012	Sunslit 800	offset	499	roll	masuk	Edit
4	4/5/2012	sunlight	grafur	900	roll	masuk	Edit
5	3/6/2012	Baygon 1lt	offset	800	roll	masuk	Edit
6	2/6/2012	Tango	grafur	600	pcs	masuk	Edit
7	9/5/2012	Wings WB500	offset	935	roll	masuk	Edit
8	21/5/2012	Dancow 774	grafur	600	pcs	masuk	Edit
9	30/9/2012	L-men	grafur	500	pcs	masuk	Edit

Gambar 5.14 Halaman Delivery Setelah Melakukan Inputan

Setelah melakukan inputan data akan tersimpan pada tabel dilevery note dengan benar, sesuai nomer, tanggal, nama barang, kategori, stok atau jumlah, satuan, dan juga keterangan. Seperti pada contoh gambar 5.14.

5.8 Uji Coba Menu Order Pada Supervisor

Pada uji coba kali ini akan di uji cobakan halaman order

- a. Pada Gambar 5.15 adalah tampilan dari halaman order untuk menambah inputan.

Order Form

No Order: 212010

Tanggal: 30 Bulan September

Customer: PT. Unilever.co.ltd

Nama Barang: Bear brand

Kategori: Grafur

Qty: 100 Satuan pcs

Keterangan:

Sales report: putri

[Simpan] [Reset]

Rekap semua Laporan : [Rekap semua]

No Order	Tanggal	Customer	Nama Barang	Kategori	Stock	Satuan	Keterangan	Sales	Action
2256428	09/7/2012	PT. Arta Boga Cemerlang	Tango	grafur	100	pcs		deliana	Edit Print
1156482	08/01/2012	PT. Bayer Indonesia factory Surabaya	Baygon	offset	300	roll		putri	Edit Print
1151454	07/7/2012	PT. Unilever.co.ltd	sunlight	grafur	400	roll		putri	Edit Print
1256254	06/7/2012	PT. Unilever.co.ltd	Sundik	offset	200	roll		deliana	Edit Print
2151457	24/6/2012	PT. Nestle	Dancow 774	grafur	300	pcs		putri	Edit Print
2252162	01/5/2012	PT. Unilever.co.ltd	pepsodent	grafur	200	pcs		putri	Edit Print
21209	17/4/2012	PT. Wings Surya Surabaya	Wings WB500	offset	15	roll	dikirim	deliana	Edit Print

Gambar 5.15 Halaman Order

Contoh proses penambahan inputan untuk data halaman order . data permintaan barang oleh customer dimasukkan pada kolom order dan disimpan yang selanjutnya sebagai bukti permintaan oleh customer.

- b. Setelah di inputkan, akan terlihat di kolom bawah pada halaman order, pada Gambar 5.16 adalah tampilan halaman setelah melakukan inputan. Data permintaan customer tersimpan pada kolom order pada bagian paling bawah sesuai tanggal pengimputan yang dilakukan baik oleh administrator atau supervisor.

Nama Barang
 Kategori
 Qty Satuan
 Keterangan
 Sales report

Data bulan

No Order	Tanggal	Customer	Nama Barang	Kategori	Stock	Satuan	Keterangan	Sales	Action
2256428	09/7/2012	PT. Arta Boga Cemerlang	Tango	grafur	100	pcs		deliana	Edit Delete Print
1156482	08/0/2012	PT. Bayer Indonesia fetory Surabaya	Baygon	offset	300	roll		putri	Edit Delete Print
1151454	07/7/2012	PT. Unilever.co.ltd	sunlight	grafur	400	roll		putri	Edit Delete Print
1256254	06/7/2012	PT. Unilever.co.ltd	Sundik	offset	200	roll		deliana	Edit Delete Print
2151457	24/6/2012	PT. Nestle	Dancow 774	grafur	300	pcs		putri	Edit Delete Print
2252162	01/5/2012	PT. Unilever.co.ltd	pepsodent	grafur	200	pcs		putri	Edit Delete Print
21209	17/4/2012	PT. Wings Surya Surabaya	Wings WB500	offset	15	roll	dikirim	deliana	Edit Delete Print
212010	30/9/2012	PT. Unilever.co.ltd	Bear brand	grafur	100	pcs	dikirim	putri	Edit Delete Print

Gambar 5.16 Halaman Order Setelah Dilakukan Inputan

Seperti pada gambar 5.16 data permintaan yang telah masukkan maka tersimpan pada kolom paling bawah.

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Setelah melakukan analisa, perancangan serta implementasi untuk website sistem informasi inventory pada PT. DNP INDONESIA, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

- a. Membuat aplikasi yang mana didalamnya terdapat sistem informasi inventory yang dapat mengontrol barang masuk maupun barang keluar, juga dapat membuat laporan.
- b. Pada sistem informasi ini disediakan sms gateway yang berfungsi untuk mengingatkan admin ketika stok/ persediaan barang yang ada di dalam inventory menipis.
- c. Dengan adanya sistem informasi inventory dapat menghasilkan report item barang yang masuk dan keluar, sehingga data akan diteruskan ke dalam pengolahan dalam pihak management

Dimana sasaran utama dengan pembuatan sistem informasi inventory pada PT. DNP INDONESIA adalah untuk mengontrol item barang yang masuk disimpan dan keluar di PT. DNP INDONESIA, Agar mempermudah karyawan dalam menentukan tugas yang akan dikerjakan agar sesuai dengan kebijakan perusahaan.

6.2 Saran

Dalam laporan tugas akhir ini ada beberapa saran yang dapat peneliti berikan setelah peneliti menyelesaikan sistem informasi inventory pada PT. DNP INDONESIA ini untuk perkembangan dan pengembangan sistem di masa akan datang. Saran – saran tersebut adalah:

- a. Website ini dapat dikembangkan lagi berupa rekapitan laporan bulanan yang di dalam inventory PT. DNP INDONESIA.
- b. Aplikasi ini memiliki dua user yaitu admin dan supervisor. Sistem admin sudah memiliki security cukup yaitu admin bisa memantau dan bisa sekaligus menghapus, namun jika ingin sistem ini lebih baik di tingkat security maka ada baiknya memiliki admin untuk meng-handle keseluruhan dari hak akses website ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Pribadi,Awan, *"Membangun Web Berbasis PHP Dengan Framework Codeigniter"*, Lokomedia , Yogyakarta , 2010
- [2] Sumarna, Agus, *"Membuat css template untuk framework Codeigniter 1.7.2"*, RI32'S WEBLOG, <http://ri32.wordpress.com/2011/09/25/membuat-css-template-untuk-framework-codeigniter-1-7-2/>, Kamis 21 juni 2012, 23:45 WIB
- [3] Ghazali, M, & Budi Hariyanto, *"Konsep Sistem Informasi - Sistem Informasi Perusahaan"*, TheONEmAn2480, Bandung, 2008
- [4] Hakim, Lukamanul, *"Membongkar Trik Rahasia Para Master PHP"*, Lokomedia, Yogyakarta, 2009
- [5] Ibnoe, *"jQuery-PHCodeigniterPluggin"*, Jaringan Koder Indonesia, <http://www.koder.web.id/JQuery/>, Rabu 13 juni 2012, 14:30 WIB
- [6] Kendall & Kendall, *"Analisis Dan Perancangan Sistem"* (edisi ke 5), PT.Indeks, Jakarta, 2006
- [7] Mulyana, Y.B. S.Kom, *" Trik Membangun Situs : Menggunakan PHP dan MySQL"*, Elex Media Komputindo, Jakarta, 2004
- [8] Sutarman, S.Kom." *Membangun Aplikasi Web Dengan PHP dan MySQL"*, Graha Ilmu, Bandung, 2000
- [9] Wiswarakama, Komang, *"9 Langkah Menjadi Master Framework Codeigniter"*, Lokomedia, Yogyakarta, 2010